75
ANNO 8
NUMERO 75
GIUGNO 1998
LIRE 6000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

KOBE BRYANT NBA COURTSIDE
Il Nintendo 64 non ha mai creduto tanto in se stesso come adesso...

VIGILANTE 8
Guerre da strada su Playstation

X-MEN VS STREET FIGHTER
VAMPIRE SAVIOR
I picchiaduro duedidì impazzano su Saturn

GEX: ENTER THE GECKO
finalmente anche Playstation ha il proprio Mario...

Arrivano i mondiali
FIFA WORLD CUP 98
WORLD LEAGUE SOCCER 98
SUPER MATCH SOCCER
KICK OFF WORLD MANAGER
ADIDAS POWER SOCCER 98
I giochi di calcio all'assalto di PlayStation

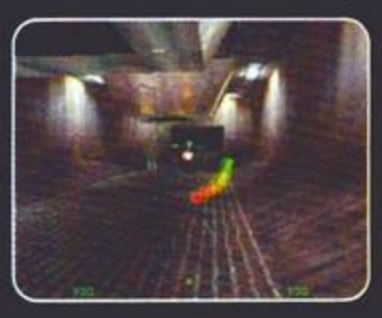
I TITOLI DI QUESTO MESE

Bustamove: Rhythm and Dance * Circuit Breakers
Dead or Alive * Gran Turismo * Klonoa * Motorhead
Everybody's Golf * Tommi Mäkinen World Rally Championship
Kula World * Point Blank * Poy Poy

Guarda che vedova io dalla destra!

PC CD

N64



PlayStation

FORSAKEN

probe

Acclaim entertainment

Designed for Microsoft Windows 95

PlayStation

NINTENDO 64

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

La Terra, la culla dell'umanità, ora giace come un relitto dopo un terribile esperimento andato storto. Infatti, nel 2113, la Nemesi del Pianeta terra venne dall'interno... Tutti sulla terra erano convinti che nessuna forza, umana o aliena, sarebbe mai riuscita a superare la barriera di satelliti spia, campi minati satellitari e sistema di difesa controllati da computer sofisticatissimi che pattugliavano le infinità dello spazio circostante.

- **Movimento libero a 360° in ambiente 3D**
- **Più di 30 power up disseminati tra i livelli**
- **Azione multiplayer fino a 15 giocatori**
- **2 giocatori in split screen su PSX**
- **4 giocatori in split screen su N64**
- **15 armi super tecnologiche**
- **Supporto per le schede acceleratrici PC**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Forsaken ™ & © 1997 Acclaim Entertainment Inc. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. ® & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Nintendo Apple Commodore 3DO SONY Microsoft NEO·GEO SEGA ATARI IBM

QUEEN computer SHOP

software & games

www.queencomputer.it

...un varco per altre dimensioni.

Questo è la QUEEN COMPUTER SHOP:
un'enorme assortimento di videogiochi, console e accessori.
un'ampia selezione di software di cultura e intrattenimento,
educazione e multimediale su CD-ROM
tutto Microsoft home e professional.

Oltrepassa il varco,
vieni a trovarci e conoscerai nuovi mondi e nuove realtà virtuali.

i più grandi negozi italiani dedicati al software e al videogioco

largo TURATI, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

corso FRANCIA, 3 - TORINO - telefono 011-4477040 • fax 011-4477041

via BERNASCONE, 16 - VARESE - telefono 0332-231611 • fax 0332-231162

BAESSO GRAFICA

CONSOLE MANIA 75

EDITORE:

Xenia Edizioni S.r.l.
Via Carducci, 31
20123 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Roberto Ferri
ferri@mbox.vol.it

CAPO REDATTORE:

Alessandro Rossetto
rossetto.xol@galactica.it

ASSISTENTE ALLA REDAZIONE:

Marco Auletta
rulla@digibank.it

REDATTORI:

Alessandro Alziati, Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Loiudice, Christian Antonini, Davide Corrado,Davide Pessach, Fabio Casale, Marco Auletta, Marco Prelini,Massimo Nichini, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Giorgi, Stefano Lisi, Thomas Mantero.

SEGRETARIA DI REDAZIONE:

Roberta Zampieri

GRAFICA:

Celasco Claudio

REDAZIONE:

Xenia
Casella Postale 853
20101 Milano
Tel (02) 87.85.12 - Fax (02) 87.85.67

FOTOLITO:

Litomilano

STAMPATORE:

Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ:

Spaziotre
Piazzale Archinto, 920159 Milano
Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77

DISTRIBUZIONE:

ME.PE S.p.A.
Via G Carcano, 32
20141 Milano

ABBONAMENTI E ARRETRATI:

solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l.
Via dell'Annunciata, 31
20121 Milano
tel. (02) 878511
Abbonamento: 11 numeri Lit. 60.000
arretrati il doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 6
MADE IN JAPAN 22
RECENSIONI 31
PREVIEW 134
TGM CORNER 143
ROGUE & ROLE 145
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 147
FACCE... RIDE 149
CONSOLIAMOCI 150
CONTROL YOUR CONSOLE 152
CYC RESIDENT EVIL DC 154
BOVAS' HARD CAFE' 158

INDICE RECENSIONI

NINTENDO 64

69 KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE

PLAYSTATION

104 ADIDAS POWER SOCCER 98
134 AZURE DREAMS - PREVIEW
31 BUSTAMOVE: RHYTHM AND DANCE
36 CIRCUIT BREAKERS
136 COLIN MCRAE RALLY - PREVIEW
44 DEAD OR ALIVE
95 EVERYBODY'S GOLF
100 FIFA 98 WORLD CUP 98
52 GEX: ENTER THE GECKO
58 GRAN TURISMO
140 HEART OF DARKNESS - PREVIEW
60 KICK OFF WORLD MANAGER
65 KLONOA
73 KULA WORLD
80 MOTORHEAD
85 POINT BLANK
91 POY POY
124 SUPER MATCH SOCCER
107 TOMMI MAKINEN WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
118 VIGILANTE 8
126 WORLD LEAGUE SOCCER 98

SATURN

113 VAMPIRE SAVIOR
129 X-MEN vs STREET FIGHTER

L'IMPORTANTE E' QUELLO CHE SI CREDE

Avete visto la puntata di X-Files in cui c'era un maxi criminale capace di far vedere e credere alla gente quello che voleva lui?
Bene: qui di seguito c'è un bellissimo e intelligente editoriale.

Buona lettura.

Alex Rossetto

NEWS

Questa volta ho deciso di far rizzare i capelli del nostro amato/odiato caporedattore consegnando in tempo l'articolo delle news (ma non le recensioni - beh, una cosa per volta...), solo che poi mi sono ricordato che di capelli in testa ce ne sono ben pochi. Pazienza, gli si rizzeranno i peli... (e non sono pochi).

Fabio Casale

Gioisci o Raffo, un nuovo titolo ti aspetta... (o sei tu che aspetti? Boh!)

CHORO Q – MARINE BOAT

Playstation

Il giorno numero 25 del corrente mese, perderemo (temporaneamente, spero) il Raffo. In tale data verrà pubblicato infatti il 5° (se non erro) gioco della serie CHORO Q, serie

da cui il redattore più folle di CM sembra fortemente attratto. Dopo macchine e aerei, è la volta delle navi, ma anche dei sotto-

marini. I veicoli (rigorosamente super-deformed), infatti, potranno gareggiare sia sulla superficie dell'acqua che sotto di questa, e potranno essere equipaggiati con una vasta scelta di armi, con le quali potrete divertirvi ai danni degli altri concorrenti. Ci saranno 120 veicoli diversi, insieme a tanti power-up,

e percorsi diversi tra cui scegliere; per quanto riguarda le modalità di gioco invece, figureranno un Survival Mode, un VS Mode, un Single Race Mode e uno Story Mode.

SIIII, E' IN ARRIVO! LO VOGLIO, LO VOGLIO!

Color Gameboy

In un annuncio di qualche giorno fa, la Nintendo ha divulgato qualche aspetto tecnico sul successore della console portatile più venduta al mondo. Il nuovo schermo (che poi è la cosa che ci interessa di più), è stato sviluppato da Sharp Electronics, e potrà visualizzare 56 colori contemporaneamente, partendo da una palette di 32.000. La console potrà essere usata agevolmente sia in ambienti chiusi che all'aperto, non ci è dato sapere se grazie alla retroilluminazione (noi speriamo di sì) o ad una sorta di "amplificazione" della luce ambientale. Nintendo ha anche confermato che i giochi dell'attuale Game Boy, potranno essere usati sul Color Game Boy come successe a suo tempo con il Super Game Boy (una periferica per Super Nintendo). L'uscita è prevista in Giappone, America ed Europa prima della fine dell'anno, mentre il prezzo sembra che dovrebbe aggirarsi sulla settantina di dollari.

SOUL CALIBUR

Arcade

Dopo aver sbaragliato la concorrenza nel campo dei picchiaduro a mani nude, con l'incredibile Tekken 3, la Namco, con la ferma intenzione di primeggiare anche nel campo dei beat 'em up dicamo così "armati", ha finalmente rivelato qualcosa sul successore di Soul Edge: Soul Calibur. Il gioco si basa sul medesimo hardware su cui gira Tekken 3, il System 12. Soul Calibur girerà a 60 frame al secondo, i personaggi selezionabili saranno all'inizio solo dieci, ma sicuramente ce ne saranno tanti altri che verranno attivati dopo un determinato tempo, altri ancora segreti e di certo ci saranno un sacco di boss, sebbene al momento queste siano solo supposizioni. Nella beta che è stata mostrata i personaggi selezionabili erano solo sette: Sophita, Mitsurugi, Taki, Maxi, Voldo, Nightmare e un ultimo di cui mi sfugge il nome (eh, la vecchiaia).

Qualche info sull'aspetto del gioco? Mettetela così: prendete Soul Edge, raddoppiatene il frame rate, aggiungete un po' di texture ai personaggi, qualche effetto in più e avrete Soul Calibur. Altre info ed immagini nei mesi a venire.

LA MIA FUTURA CASA

Già, è mia ferma intenzione avere, in un prossimo futuro, una casa grande quanto il nuovo quartier generale Nintendo. Sembra infatti che la casa della grande N stia costruendo, a Kyoto, nella parte ovest del Giappone, una nuova sede per i suoi uffici. La sciocchezza dovrebbe andare ad occupare un'area totale di circa ventisettemila, dico ventisettemila, metri quadrati; circa diecimila in più di quella attuale. Non ci è dato sapere a quanto ammontano le spese di costruzione, siamo comunque felici di annunciare che il tutto sarà pronto per il Novembre del 2000.

GAUDIO E TRIPUDIO: IL PLAYSTATION-SHOP E' ON-LINE

Sony ha finalmente aperto il negozio virtuale dedicato a tutti quei prodotti che hanno a che fare con la onnipresente console grigia. Il negozio venderà cappellini, spille, giubbotti, magliette, custodie per CD e tante altre cose, tutte recanti il logo Playstation. "Gli utenti vedono la Playstation come qualcosa in cui identificarsi, e la richiesta per gli oggetti con il logo della nostra console è stata tremenda. Il nostro negozio on-line è la diretta risposta a queste richieste", queste le parole di un portavoce di Sony. Dove trovare tutto ciò? Fatevi un giro su www.playstation.com, oppure chiamate l'1-888-778-6337. Mano alla carta di credito....

AUGURI AL NUOVO NATO....

Anzi, visto che software house è femminile, alla nuova nata. Nel mese in cui leggerete queste righe, infatti, una nuova etichetta farà il suo ingresso sul mercato: Fox Sports. Come avrete intuito dal nome, la casa in questione si occuperà di giochi sportivi, entrando in diretta competizione con colossi tipo la EA. I primi due giochi che verranno lanciati saranno Fox Sports Golf '99 e Fox Sports Soccer '99, e dovrebbero essere sugli scaffali proprio mentre leggete queste righe.

CODEMASTERS ALLA CONQUISTA DEL 64° REGNO

La Codemasters entra nel mercato del Nintendone, e lo fa alla grande. Il primo titolo che verrà venduto infatti

sarà una versione migliorata di quel gran gioco che risponde al nome di MicroMachines V3. Tutti i possessori di N64 che hanno visto il titolo in oggetto da qualche amico possessore di PSX non potranno che essere entusiasti di ciò.

AARRRGGH! ANCORA COMPILATION

Anche la Activision ha deciso di "deliziarci" con una bella raccolta dei suoi successi del passato. Più precisamente, nel CD che tutti stiamo aspettando (ma chi?) ci saranno una trentina di successi usciti tanti e tanti anni fa per il 2600; fra i tanti segnaliamo Hockey, River Raid, Pitfall, e Kaboom!. Dite la verità, quanti di voi lettori attuali si ricordano di questi titoli? Eh già, sono pochi i vecchietti come me (sigh sigh).

TRISTEZZA! NIENTE MARVEL NEL 1998

Nella lista delle conversioni da sala che faranno la loro apparizione quest'anno, la Capcom non ha inserito uno dei picchiaduro più attesi (almeno da me): Marvel Vs. Capcom. Per di più la compagnia ha ammesso che non è stato ancora deciso per quale piattaforma verrà sviluppato tale gioco. Probabilmente dopo le critiche mosse contro il recente X-Men Vs. Street Fighter, la Capcom ha pensato bene di dare un'occhiata al nuovo hardware che dovrebbe uscire in questo periodo, scegliendo quindi la console più appropriata (leggi: più potente) per la conversione. Voci di corridoio danno la nuova console SEGA per favorita, dato anche il fatto che il nuovo capitolo della saga Street Fighter (Street Fighter 3: Second Impact), sembra sia in corso di conversione proprio per il Katana ("LA" Katana? Oh, no!).

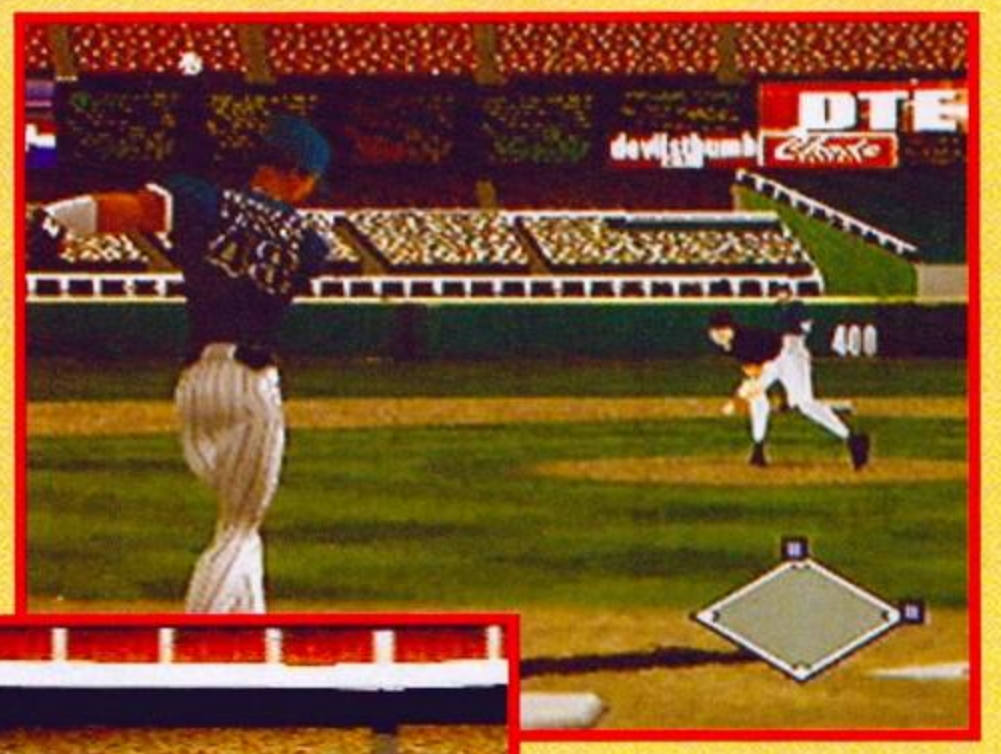
PHEW, NON DOVREMO IMPARARE IL GIAPPONESE!

Pericolo scampato anche questa volta. Tutti quelli di voi che avevano già deciso di imparare gli ideogrammi Kanji, Hiragana (o come diavolo si scrive) etc., possono mettere via il vocabolario. La Square e la EA infatti, hanno stretto alleanza per pubblicare, sia in America che in Giappone, i titoli della "casa degli RPG". I primi quattro prodotti che verranno messi in commercio sotto quest'accordo sono:
XENOGEARS
PARASITE EVE

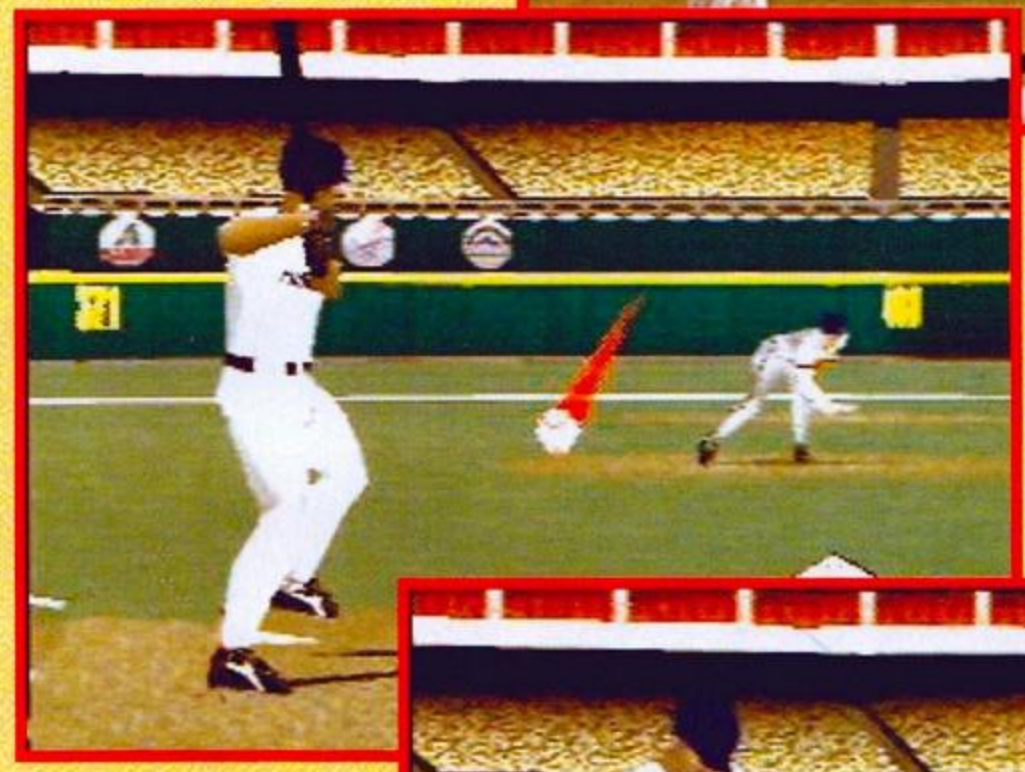
Tutti in piazza: si gioca!

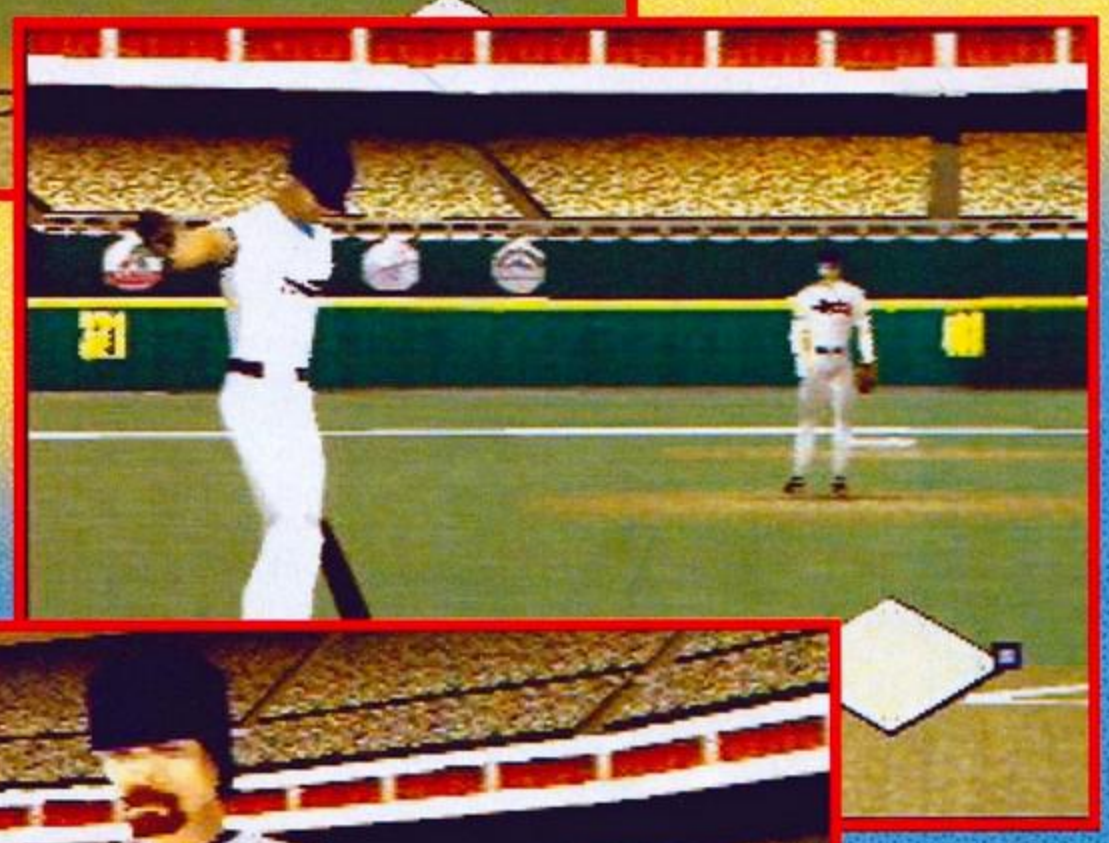
MIKE PIAZZA'S STRIKEZONE

Nintendo 64



Tristissimo il titolo di questo box, ma altrettanto tristi (almeno per chi scrive) sono le simulazioni di baseball, genere a cui appartiene il gioco che mi accingo a presentarvi. Sviluppato da Devil's Thumb Entertainment per GT Interactive, Mike Piazza's Strikezone potrà contare su un fluidissimo engine 3D, con giocatori animati molto realistically e per di più completamente a mano. Tutto ciò significa che i movimenti non sono stati creati tramite motion capture, ma renderizzati passo per passo. Oltre a questo il gioco avrà tutti gli stadi e le squadre (con le proprie divise) della Major League Baseball, condizioni climatiche variabili che influenzeranno il gioco, la possibilità di creare il proprio dream team, e tante altre opzioni di cui verrete a conoscenza solo leggendo la recensione che troverete su queste pagine in uno dei prossimi numeri.





Dedicato a tutti gli N-piloti delusi

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Nintendo 64

Vi starete sicuramente chiedendo cosa diavolo possa essere un N-pilota. Ve lo dico io. N-pilota non è nient'altro che un appassionato di simulazioni di guida possessore di un Nintendo 64. Il tapino è ovviamente frustrato perché di giochi appartenenti a tal genere per la sua console ce ne sono pochi, e quelli

belli sono ancora meno. Ma non temere, o prode N-pilota, perché la Ocean, insieme alla Imagineer, ha pensato anche a te e sta per lanciare un bel giochillo di guida, con dodici macchine fra cui scegliere, tutte lanciate in folli corse lungo percorsi cittadini in Europa, America e Jappone. La grafica non sembra buona, sembra meglio! Speriamo che giocabilità e longevità siano allo stesso livello. Se la Ocean gioca bene le sue carte fra un po' i possessori di PSX e Gran Turismo non potranno più guardare il N 64 dall'alto in basso.

La Midway è una casa con le pal...e

CHOPPER ATTACK

Nintendo 64

Che avete capito? Le pale sono quelle del protagonista di questo nuovo gioco, che vi porterà, a bordo di un elicottero d'assalto (svelato l'arcano), lungo otto stage che comprenderanno impervie catene montuose, fitte giungle, tortuosi fiumi, i vicoli di Roma e Milano (una di queste affermazioni è falsa, una notte d'amore con Alex a chi indovina quale). Il gioco ha un'impostazione prettamente arcade, ma ci saranno comunque dei fattori da considerare, prima di cominciare

a sparare, tipo il budget e il peso dell'elicottero, visto che entrambi sono fattori limitanti. Per mantenere alto il frame rate ed avere un buon controllo sull'intelligenza artificiale, si è deciso di diminuire il dettaglio di nemici e montagne all'orizzonte, ma il ritmo di gioco è così frenetico che difficilmente vi accorgerete della differenza; tra le altre cose sarete impegnati, oltre che a combattere, anche ad ammirare alcuni degli effetti di luce presenti nel gioco che, a detta della Midway, saranno eccezionali. Infine, Chopper Attack altro non è che la versione americana di un gioco giapponese prodotto dalla Seta, Wild Choppers, ma la Midway ha insistito affinché venissero cambiati alcuni controlli che, nella versione giappo, sembra fossero piuttosto ostici. Vedremo, vedremo....

Questi sono i grandi nomi del software cd-rom:

LEADER

C.T.O. S.p.A.

SONY PlayStation

HALIFAX

Software&co.

BMG INTERACTIVE

MEDIUM

DLI MULTIMEDIA

3D PLANET

e questo è l'unico nome che li distribuisce tutti:

Sweetware
THE GLOBAL DISTRIBUTOR

SWEETWARE DISTRIBUISCE TUTTI I GRANDI NOMI ITALIANI DEL SOFTWARE SU CD-ROM. ED IMPORTA I MIGLIORI TITOLI INTERNAZIONALI. CIÒ LA RENDE L'UNICO DISTRIBUTORE IN GRADO DI OFFRIRE ASSOLUTAMENTE TUTTO CIÒ CHE CONTA NEL PANORAMA DEL SOFTWARE CONSUMER. ED A **PREZZI ASSOLUTAMENTE IDENTICI** A QUELLI DEI PRODUTTORI.

PER LA CLIENTELA, QUESTO SIGNIFICA UN FORNITORE UNICO, ORDINI UNICI PER PRODOTTI DI DIVERSE TIPOLOGIE, BOLLE E FATTURE UNICHE. IN ALTRE PAROLE, UN **CONSIDEREVOLE RISPARMIO** IN TERMINI SIA DI DENARO CHE DI TEMPO. ED INFINE UN ASSAI PIÙ FACILE RAGGIUNGIMENTO DI VOLUMI DI LAVORO CHE CONSENTONO CONDIZIONI COMMERCIALI PARTICOLARMENTE FAVOREVOLI.

I 16 ANNI DI ESPERIENZA NELLA DISTRIBUZIONE DI SOFTWARE CI HANNO INSEGNATO MOLTO. PERCIÒ, ANZICHÉ PROPINARE PROCEDURE TANTO ELABORATE QUANTO DI DUBBIA UTILITÀ, NOI OFFRIAMO SEMPLICEMENTE UN MODO DI LAVORARE ESTREMAMENTE VELOCE, UNA STRUTTURA STRAORDINARIAMENTE SNELLA ED UNA DISPONIBILITÀ AL DIALOGO ASSOLUTAMENTE TOTALE. SICCHÉ, QUALE CHE SIANO I DESIDERI, LE PROPOSTE, LE NECESSITÀ O I PROBLEMI DEI NOSTRI CLIENTI, ESSI TROVERANNO SEMPRE UN INTERLOCUTORE CON CUI PARLARE, DISCUTERE E SOPRATTUTTO DECIDERE. SUBITO ED AL DI FUORI DI OGNI SCIOCCO SCHEMA CONVENZIONALE. **SENZA VINCOLI DI CONTRATTI E SENZA OBBLIGHI DI SOMMINISTRAZIONI FORZATE**.

CHI HA LAVORATO CON NOI SA ESATTAMENTE QUANTO CIÒ SIGNIFICHI. CI AUGURIAMO CHE ANCHE VOI VORRETE SCOPRIRLO. E NATURALMENTE, APPREZZARLO.

(SWEETWARE DISTRIBUISCE ESCLUSIVAMENTE AI SIGNORI RIVENDITORI)

Sweetware srl - Via San Simpliciano 5 - 20121 Milano
Tel. (02) 8056983 (5 linee r.a.) - Fax (02) 8056975
Internet: www4.iol.it/sweetware - e-mail: sweetware@iol.it

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b · in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 · via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandria - Milano

ORA AD UN PREZZO SCIOCCANTE!!

L. 299.000

SONY

COMPUTER

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

L. 299.000

NINTENDO 64

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.684!

SEGA® **L.299.000** SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA® **L.319.000** SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
NUOVA APERTURA SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
NUOVA APERTURA MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

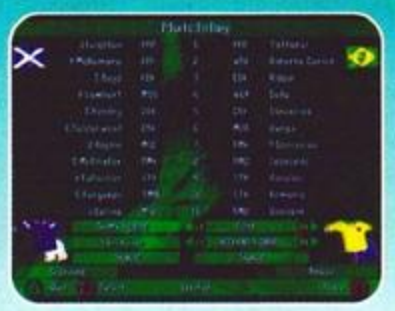
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 97

KICK OFF WORLD MANAGER

Azione arcade + Kick Off "classic"

AZIONE 3D SPETTACOLARE



CARATTERISTICHE:

Puoi scegliere di giocare:

- **Una superba simulazione 3D**
- **Il torneo Reebok Super League (con speciali caratteristiche gestionali)**
- **La famossissima visuale "top-down" veloce come la luce!**
- **La Coppa del Mondo, Tornei, Coppe internazionali, amichevoli, allenarti con la pratica e scontri a eliminazione.**
- **Scegliendo tra 450 team tra nazionali e internazionali, militanti in Europa, Asia e Sud America.**
- **Fino a 4 giocatori, sullo stesso campo contemporaneamente!**

In collaborazione con: DeeJay · NOLAN · +CALCIO · Kappa

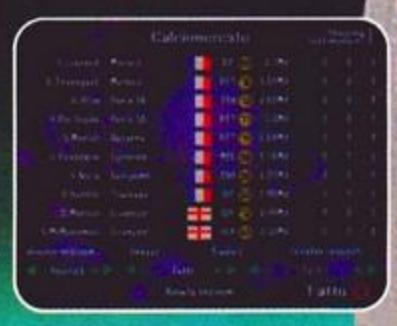
1998 ANCO. All right reserved.

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Per la prima volta potrete divertirvi con un calcio 3D e un gioco manageriale, entrambi racchiusi in una sola ed unica esperienza!

Immaginate un gioco di calcio che vi offre la possibilità di "gestire e giocare" la vostra squadra preferita nel torneo Reebok Super League, appositamente creato per l'occasione. Immaginate un gioco in cui solo per colpa vostra un'errata gestione delle finanze e degli acquisti puo' portarvi a un fine stagione senza piu' risorse da investire su giovani promettenti per lo sprint finale.

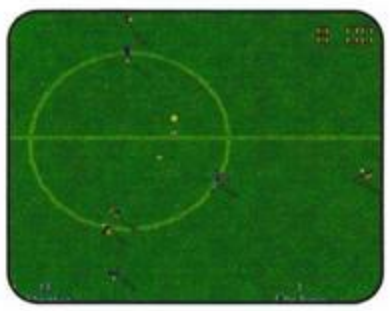
GESTIONE MANAGERIALE



SUPER LEGA REEBOK!
SCEGLI E ALLENA UNO DEI 350 TEAM INTERNAZIONALI!

- Gioca sul campo, guarda la partita e usa l'esclusiva funzione "prevedi" che ti illustra l'evolversi della partita.
- Compra e vendi campioni internazionali
- Ricevi i messaggi dal presidente della squadra.
- Gestisci le finanze del team.
- Decidi le tattiche.
- Osserva i tuoi progressi.
- Combatti all'interno di 3 divisioni contenenti 60 squadre

KICK OFF "CLASSIC"



ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

BUSHIDO BLADE 2
e l'imminente BRAVE FENCER MUSASHINDEN.

GLI ALTI E BASSI DELLA SONY

La Sony ha annunciato che il numero di Playstation vendute nel corso dell'ultimo anno finanziario, che si è concluso il 31 marzo, ammonta a 19.2 milioni di unità. Dalla data del suo lancio, nel Dicembre del 1994, la Playstation ha venduto il mastodontico numero di 32.8 milioni di pezzi, mentre i giochi venduti nel corso del 1997/98 sono, gioco più gioco meno, 137 milioni. Grazie a questo successo, i profitti di casa Sony sono aumentati del 650 percento; lo stesso vice presidente Masayoshi Morimoto ha dichiarato: "Non ci aspettavamo un tale volume di vendite, attualmente la PSX copre oltre un quinto dei profitti mondiali di Sony". Fin qui gli alti, ora i bassi. Lo stesso Morimoto , infatti, ha anche dichiarato che durante l'attuale anno finanziario ci sarà, probabilmente, una flessione del 3.2 percento.

LA THQ TORNA SUL RING

Sebbene non sia stato ufficialmente confermato, la THQ sarebbe in procinto di lanciare un nuovo gioco di Wrestling. Più precisamente, dovremmo vedere il ritorno sui nostri schermi di quei grassoni che se le danno (per finta) di santa ragione, durante le fredde vacanze natalizie. Non è comunque trapelata notizia alcuna sulla console che ospiterà il giochillo in questione.

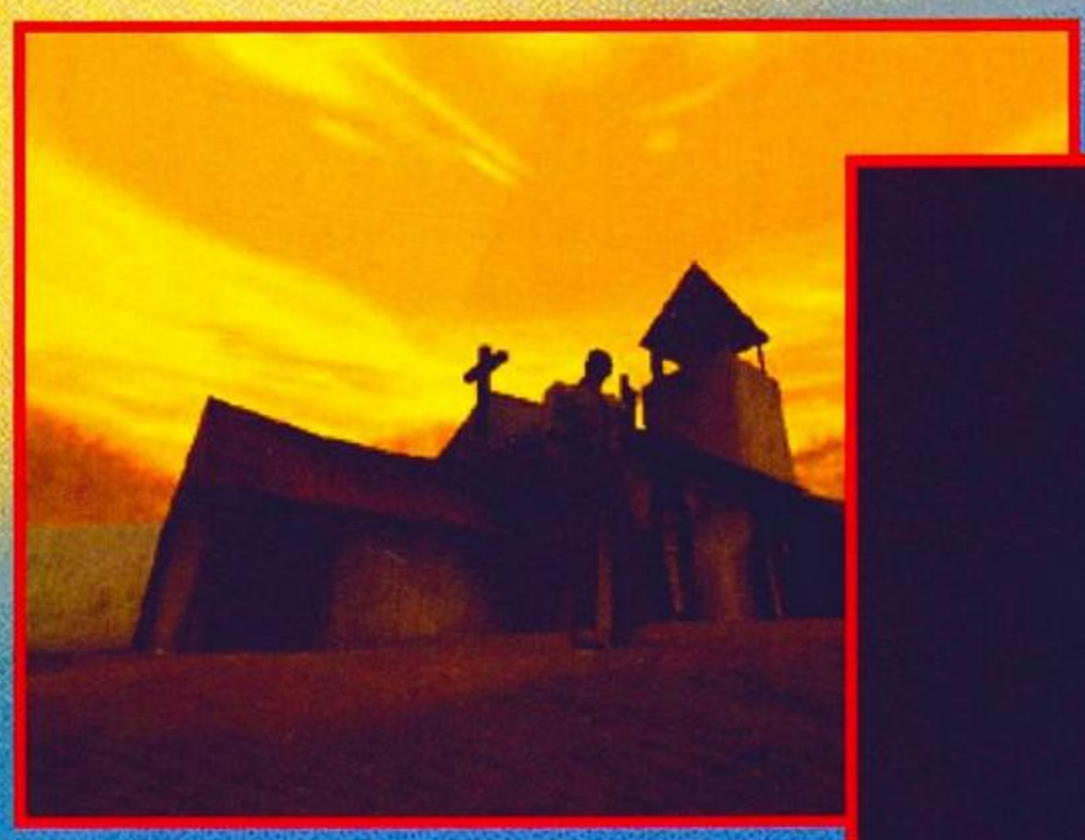
E dopo i dinosauri, buttiamoci sul voodoo

SHADOWMAN

Nintendo 64

Il team che ha firmato Turok (e il prossimo Turok 2), comincia a calcare nuovi terreni e ha annunciato la prossima commercializzazione di Shadowman, gioco dalla trama quanto mai strana. Una sacerdotessa voodoo impianta una maschera spirituale nel

petto di un certo Mike Le Roi, il quale, pervaso dai poteri di un guerriero, anch'egli voodoo, comincia a vagare per mondi invasi da legioni di non morti, contro i quali potrà usare una vasta scelta di armi, sia convenzionali (lanciafiamme, pistole, spade) che provenienti dall'arsenale della magia nera. Il giocatore, che, cosa non da poco, potrà controllare la visuale



della camera, oltre che menare le mani, dovrà anche risolvere alcuni puzzle, per portare a termine un'avventura che, cosa importantissima ai fini della longevità, non seguirà una storia lineare. La Acclaim è sicura che quest'autunno uscirà con l'arcade/adventure più coinvolgente di tutti i tempi. Quante volte lo abbiamo sentito?

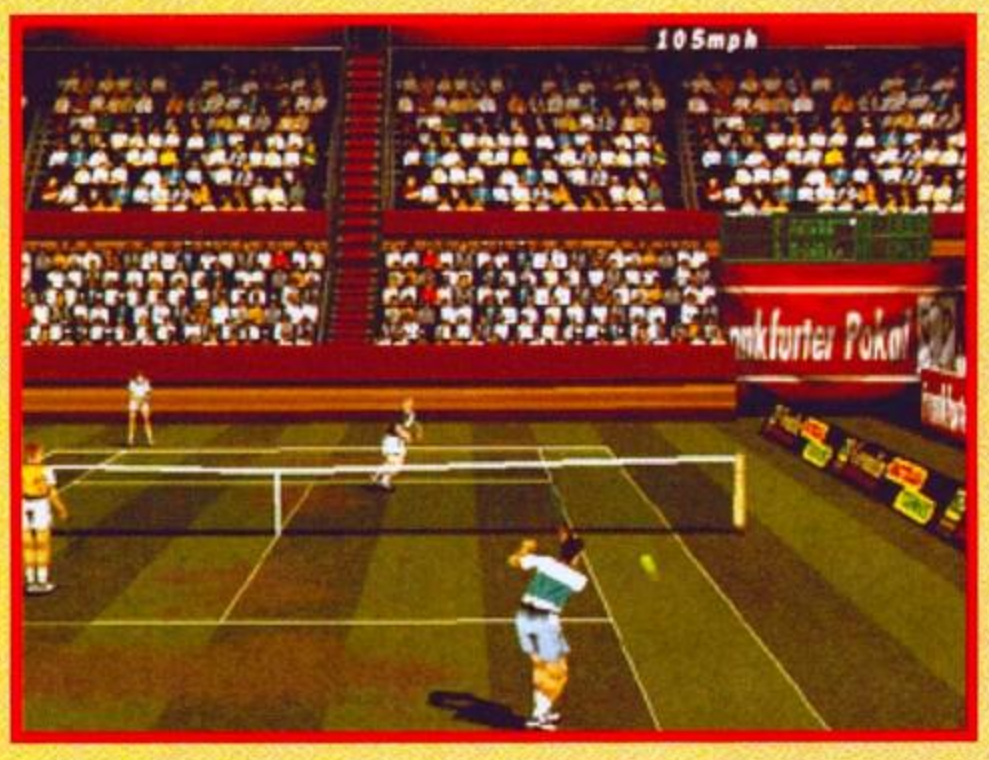
ws ▲ News ▲ News ▲ News

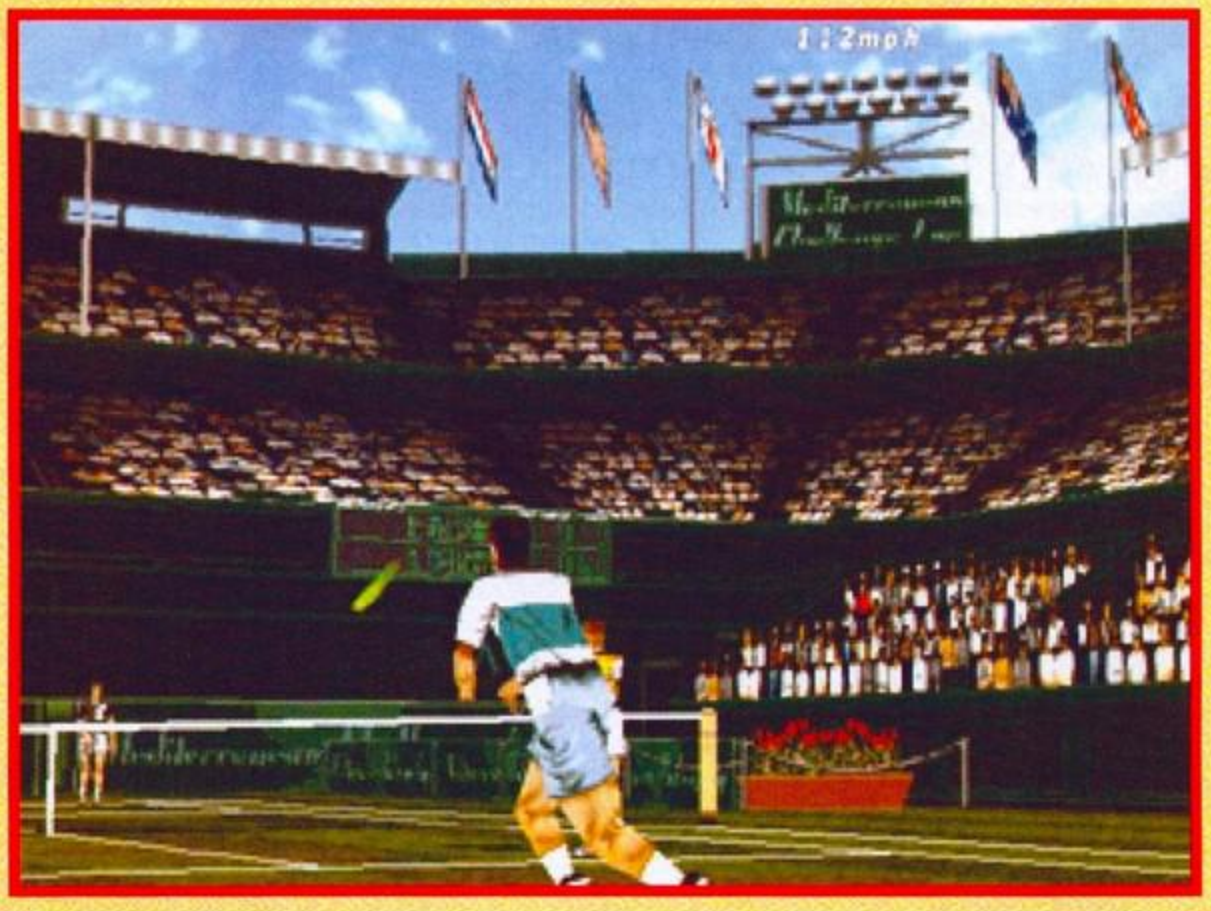
Effettivamente ci voleva.

ACTUA TENNIS

Playstation

Voglio dire, si stanno battendo per il miglior gioco di baseball, cercano di migliorare i giochi sul bowling, se ne escono pure con le simulazioni degli appuntamenti (spetterebbe a MA parlarvi di questo genere di giochi, ma prometto che, se non lo farà in un tempo accettabile lo farò io)[ci abbiamo giocato su Saturn più di un anno fa in reda... ma nessuno riusciva a battere chiodo, forse perché il gioco era interamente in giapponese, per cui abbiamo lasciato perdere. NdAlex], ma un bel gioco di tennis, quando esce? Deve essere questa la domanda che, insieme a migliaia di appassionati, si è posta la Gremlin. Detto fatto, dopo Actua Soccer 1 e 2, Hockey, e Golf, ecco uscire anche Actua Tennis. Il gioco promette di essere la cosa più vicina alla realtà che si possa trovare, con la possibilità di eseguire tutti i colpi possibili, di partecipare a tutti i maggiori tornei del globo, su vari tipi di superfici. Le animazioni dei giocatori sono state tutte effettuate tramite l'ausilio del motion capture, il gioco è in 3D "vero", avrete cioè la possibilità di inquadrare il campo da ogni angolazione, e, ultime ma non meno importanti caratteristiche, sono un superbo sonoro e una eccezionale presentazione per ogni incontro. Sembrano parole grosse, ma considerando il livello di Actua Soccer 2 (che a me è piaciuto molto, forse è solo un pelino troppo veloce), e dalle foto in nostro possesso, la Gremlin non dovrebbe deluderci.



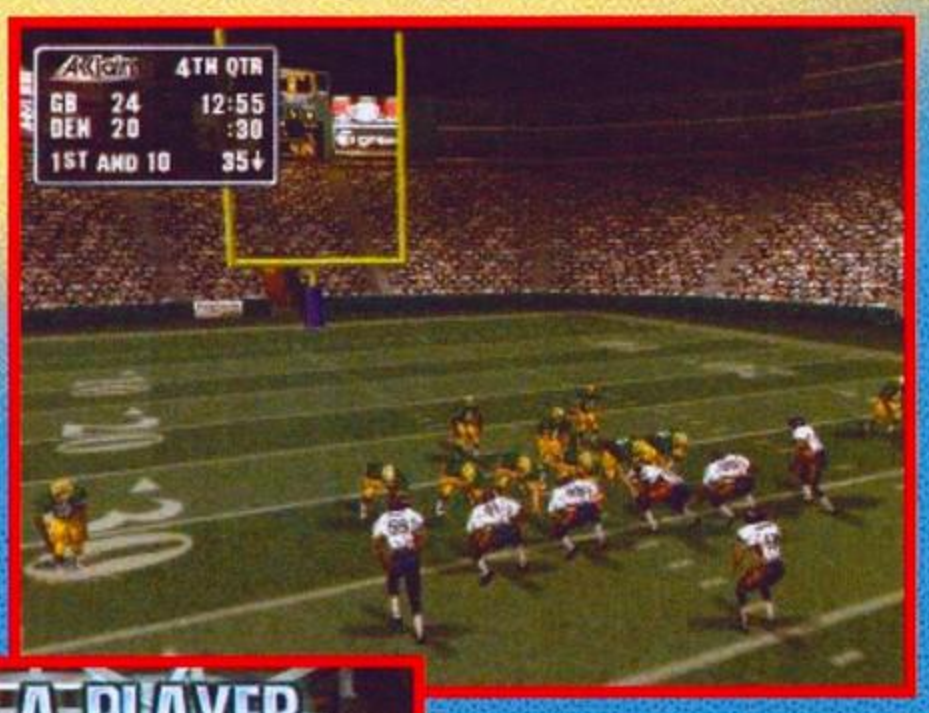


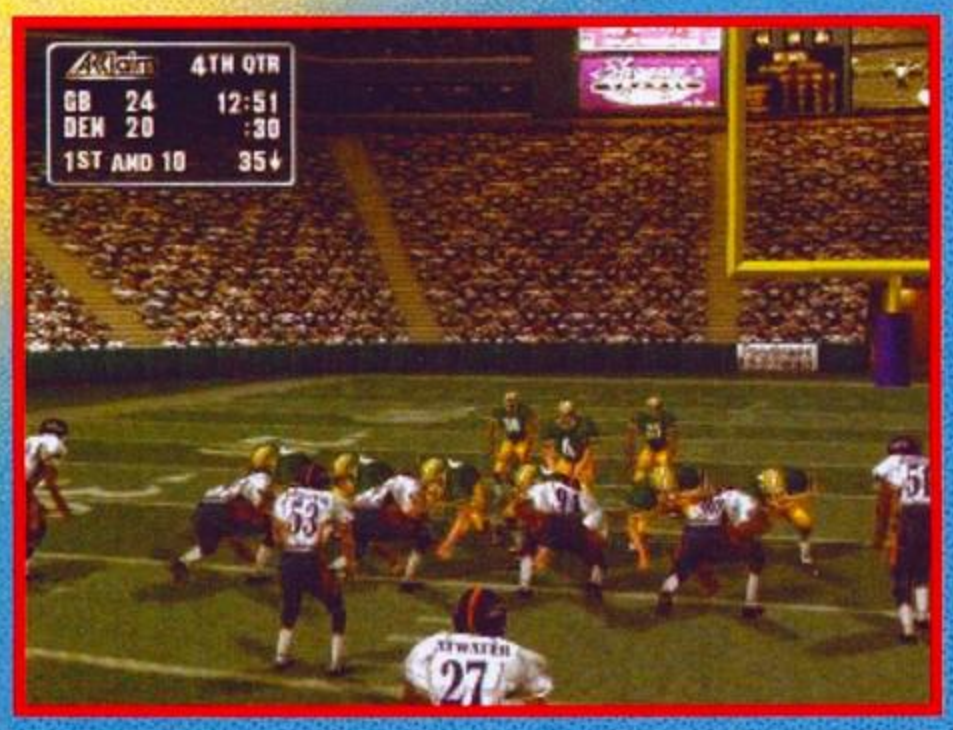
Un rettile corre verso la meta!

NFL QUARTERBACK CLUB '99

Nintendo 64

La Iguana Entertainment ha quasi ultimato quello che si annuncia come il titolo di punta per la prossima stagione di Football e che dovrebbe fare la sua comparsa sul mercato proprio quest'autunno, in concomitanza con l'inizio della vera stagione agonistica. Diamo un'occhiata ad alcune delle caratteristiche di questo Nfl Quarterback Club '99: 31 squadre appartenenti alla NFL, tutti i trenta stadi fedelmente riprodotti, insieme alla bellezza di 1500 - dico millecinquecento - giocatori, un engine tridimensionale completamente riscritto, che permetterà di giocare alla risoluzione di 640 per 480, 250 nuovissime animazioni, alcune delle quali caratteristiche di particolari giocatori (tipo Ravanelli, se non erro, che correva con la maglia sulla faccia) e.....basta! No, non nel senso che non ci siano altre importanti caratteristiche, ma se vi dico tutto ora chi comprerà la rivista per leggere la recensione completa?





Non dimenticate di mettere le pile al radiocomando.

BUGGY

Playstation

Stanchi dei giochi di guida in cui la macchina meno potente ha circa 500 cavalli, ridicolizzando la vostra Uno (o Fiesta o qualunque altra macchina voi possediate. Cosa? Come? Tu hai una Diablo? Pardòn)? Bene, questo è il gioco del riscatto, visto che qui si guida sì, ma modellini radiocomandati. Non è sicuramente questo il primo gioco del genere ma, a giudicare dalle foto, questo Buggy promette assai bene, stando anche a quanto dicono i suoi creatori (come sono intelligente, avete mai sentito qualcuno dire che il proprio gioco è brutto?): "Nessun altro gioco offre la varietà, il divertimento e l'inventiva di BUGGY". I percorsi da affrontare sono 15, e spaziano dal giardino alla spiaggia, mentre la macchina da utilizzare potrà essere scelta da una rosa di 16; sarà inoltre possibile giocare in due tramite il buon vecchio split screen. Non male, non male.

E vai! Altri picchiaduro.

KING OF FIGHTERS 97 & KING OF FIGHTERS - KYO

Playstation

Quanto mi piacciono i beat 'em up! Pensate a quanto sarebbe problematico dover sfogare tutte le proprie frustrazioni su qualche anonimo passante: innanzitutto la figuraccia nei confronti degli altri pedoni, poi ci sarebbe anche la polizia, senza considerare che, magari, quello che avete deciso di picchiare è cintura nera di tutte le arti marziali conosciute e vi farà mangiare con la cannuccia per un mese buono. No, troppo pericoloso. E' per questo che titoli come questo King Of Fighters 97 sono ben accetti. Vediamolo nel dettaglio. I personaggi selezionabili saranno, udite udite, 29, di cui sette inediti, più alcuni personaggi segreti. Le modalità di gioco saranno due: Advanced e Extra. Nell'Advanced mode avrete la possibilità di rotolarvi avanti o indietro per evitare gli attacchi, mentre nel modo Extra, le capriole saranno sostituite dalla possibilità di nascondersi dietro gli oggetti del fondale. C'è qualcuno che ha capito perché la SNK abbia dovuto implementare due diverse modalità di gioco per fare tutto ciò? L'altro titolo a cui è dedicato questo box è King Of Fighters – Kyo. Qui prenderete il controllo di un solo personaggio, Kyo, appunto. Si tratta di un gioco di avventura, in cui dovrete andare in giro, incontrare persone e menare le mani; ogni scelta che farete, modificherà l'andamento dell'avventura. Il vostro fine ultimo, se ho capito bene, è quello di creare un team per partecipare al torneo King Of Fighters. Non è che mi sembri un'idea eccezionale, ma del resto ogni scusa è buona per rullare un po' di kartoni.

GT Interactive fra gite in mondi post-nucleari e skateboard futuristici.

ROGUE TRIP & STREAK

Playstation

E' finalmente scomparso l'alone di mistero che avvolgeva i nuovi titoli di SingleTrac, il team che ha firmato Jet Moto (Jet Rider in Italia) e Twisted Metal. Andiamo con ordine e cominciamo da Rogue Trip. In questo gioco, considerato da molti come il terzo capitolo della serie Twisted Metal, sarete un autista il cui scopo sarà quello di portare in giro dei turisti per metterli in condizioni di scattare delle belle fotografie. Non è tutto così semplice però, dato che avrete a che fare con dei concorrenti quanto meno sleali che vogliono soffiarvi gli affari.

Streak è invece un gioco di corse più classico; mentre meno classici sono i veicoli che siete chiamati a condurre: avete presente quella specie di skateboard di Ritorno al futuro 2? Quelli che camminavano a mezz'aria (e che non potevano passare sull'acqua). Ecco, proprio quelli saranno i mezzi di locomozione alla guida dei quali non dovrete solo arrivare primi, ma anche compiere acrobazie varie per guadagnare un po' di punti. Entrambi i titoli potranno essere giocati in due tramite splitscreen, ma SingleTrac ha promesso che Streak avrà anche un'opzione per quattro giocatori, sfruttando sia lo splitscreen che il collegamento via cavo link.

DIVIDE: ENEMIES WITHIN

Playstation

Hmm, dando un'occhiata alla scheda di questo gioco, mi è caduto lo sguardo sul nome della software house che lo ha prodotto: Radical Entertainment. Sapete chi sono questi figuri? Quelli che qualche tempo fa se ne sono usciti con il tie-in di Independence Day, un gioco che sarebbe meglio dimenticare. Riusciranno i nostri eroi a riscattarsi? Intanto vediamo di cosa si tratta. In poche parole, nel gioco vestirete i panni di uno scienziato che, insieme ad un collega, e vestito di un'esoscheletro (chi legge Nathan Never saprà sicuramente di cosa si tratta), atterra su un pianeta per fini scientifici, venendo da subito a contatto con gli abitanti del luogo; abitanti che si dimostreranno non proprio amichevoli. Privato del compagno, il dottore da voi guidato si troverà a fronteggiare orde di nemici, tutti vestiti in modo molto simile a lui. Si perché, e qui sta la particolarità nella trama, la natura di questo pianeta riesce ad assimilare la tecnologia di tutto ciò che si muove sulla sua superficie. Insomma, il vostro compito sarà quello di spazzare via tutto ciò che incontrerete e, per far questo, avrete ogni tanto la possibilità di raccogliere qualche utilissimo power-up. Speriamo almeno che l'atmosfera ci prenda a tal punto da farci dimenticare la grafica, che, come potete vedere dalle foto, sembra piuttosto blocchettosa.

ws ▲ News ▲ News ▲ News

Finisce l'era delle Utilitarie

Nuova Tecnologia Maggiore Affidabilità

NEWEL Distribuzione: Tel. (02) 61.555.360 - e-mail: commerciale@newel.it

Ci spaghereste con la storia

NEWEL
Distribuzione:
Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po)
20032 Cormano (MI)
Tel. (02) 61.555.360
Fax (02) 61.555.361
e-mail: commerciale@newel.it

NEWEL shop
Via Mac Mahon, 73
20155 Milano
Tel. (02) 33.00.00.36 - 33.00.60.51
Fax (02) 33.00.00.35
e-mail: newel.shop@mclink.it

MADE IN

Un giorno, lo so, non dovrò più fare il Made in Japan... O per lo meno non sarò costretto a farlo negli ultimi cinque secondi possibili usando la stessa tecnica degli antichi auguri... Almeno datemi un animale da macellare.

MA

DALLA CULLA ALLA TOMBA

Come dicono gli angolofoni, "from the cradle to the grave". La serie di Panzer Dragoon ha letteralmente accompagnato il Saturn dalla sua "nascita" fino alla sua "morte", cosa che bene o male sta avvenendo in questo periodo – magari usciranno altri giochi belli, ma la Sega è già proiettata nel futuro e il Saturn se l'è già scordato. Il terzo titolo di questa apprezzatissima saga, e cioè Azel – Panzer Dragoon RPG come sapete tutti, non è più uno spara-e-fuggi ma un gioco di ruolo molto complesso e affascinante. Avremmo voluto recensirlo e presentarvelo come si deve, ma sfortuna vuole che la versione inglese di questo gioco ci sia sfuggita a più riprese (la Giochi Preziosi non ne sa praticamente nulla, in giro per l'Europa è difficilissimo reperirlo, la Sega Spain ci ha fornito solo il primo CD). Abbiamo così ripiegato sulla versione originale nipponica che però, nonostante tutta la nostra buona volontà, si è dimostrata incomprensibile: recensirla sarebbe stato come dare un voto alla versione originale di Final Fantasy VII – praticamente impossibile, a meno di non conoscere il giapponese. Di questa versione siamo riusciti ad apprezzare l'atmosfera, l'engine tutto sommato piacevole (una versione ridotta di quello di Panzer Dragoon Zwei), la grafica a tratti davvero spettacolare e soprattutto l'originalità. La trama ve la racconteremo in occasione della recensione... Noi non demordiamo.

E GRANDIA GRANDIA GRANDIA COME TE, SEI GRANDIA SOLAMENTE TU

Un altro titolo eccellente per Saturn che paga duramente per la "sconfitta" euro-americana della suddetta macchina è Grandia, un bellissimo gioco di ruolo "tradizionale" (non venitemi a dire che Azel è un gioco "classico") con un engine molto simile a quello visto in Dark Saviour – i protagonisti gironzolano per degli ambienti poligonali "reali" (e non statici come in Final Fantasi VII, per esempio) molto belli da vedere, ben strutturati e soprattutto completamente ricoperti da texture. Anche qua vale il discorso fatto per Azel, e cioè che non siamo riusciti a capire assolutamente nulla della trama – una cosa che si potrebbe ignorare per un gioco normale, ma che è abbastanza grave per un gioco di ruolo. Sappiamo benissimo che c'è gente che ci gioca senza leggere il testo, che procede a tentoni e magari lo finisce (lo facevo anch'io diversi anni fa) ma a me non sembra una cosa molto sensata – che gioco è Grandia se non si capisce la trama? Speriamo che qualche anima pia decida di produrre una versione in inglese (almeno). Nel frattempo non ci resta che piangere...

N JAPAN

TUTTI IN CORO: BUFFONI!

Scusate, ma questa soddisfazione me la devo proprio levare. La gente (leggi "i lettori") continua a telefonare in redazione e continua a dirci "Ma allora è vero che la Nintendo ha commesso parecchi errori". Ma che ne so io della Nintendo – la loro console vende e i giochi pure, perché non parliamo piuttosto della Sega? Avevano una console di tutto rispetto con una solida base di utenti e non sono riusciti a farci nulla. Hanno lasciato che il Saturn si spegnesse nel nulla, lanciandosi anche troppo presto sulla nuova macchina. Abbiamo letto tutti quanti le notizie dei mesi passati, ed eccovi le ultime: la suddetta "cosa" non si chiamerà più Katana, ma Dreamcast (spiegateci un po' voi che nome è). Il logo di questa console è una spirale arancione, e cioè un bel simbolino assolutamente inutile. 'Si rivelato anche l'aspetto: dite quello che volete, ma a me sembra un Playstation più piccolo, con quattro porte joypad e un design tutto sommato scarsino – la console bianca fa molto elettrodomestico. Vogliamo parlare del joypad? Guardando quel mostriciattolo coi quattro pulsanti colorati come quelli del Super NES, che assomiglia più a uno strumento di tortura che non a una cosa che vorremmo usare per giocare (per carità, magari è comodissimo)[ricordo le critiche iniziali al pad Playstation: è troppo piccolo, non è pratico, ha troppi tasti, mentre oggi lo usiamo con tale naturalezza... e ci giochiamo anche, eh Marco? NdAlex], mi viene in mente una sola cosa: i possessori Saturn hanno tanto schiacciato il pedale dei giochi Capcom, ma adesso come faranno senza i sei tasti? Prendiamo in esame poi il "Visual Memory System", un aggeggino a metà strada tra la memory card e il tamagotchi, che mi sembra eccessivamente simile allo sgorbietto precedentemente presentato dalla Sony (non che l'originale riscuotesse poi larghi consensi, per quanto mi riguarda). Ed ecco la mossa finale, quella che renderà – almeno nella mia personalissima scala di valori – il Dreamcast un paria tra le console: per far girare il tutto, all'interno della console si trova una versione modificata di Windows CE, il sistema operativo studiato da Zio Bill Gates per i palmtop (i computerini grandi quanto un organizer). E non è tutto! Questa la capiranno solo in pochi, ma i giochi gireranno sotto DirectX! In mezzo a tanta mestizia emergono fortunatamente le specifiche della console (che alla fine solo la cosa più importante), che la tratteggiano come la macchina da gioco più potente che si sia mai vista. Che cosa volete che vi dica? Al posto di fare l'ipocrita, io mi sono già schierato. Voi guardatevi le foto e riflettete su quanto vi ho detto, e fatevi la vostra idea.

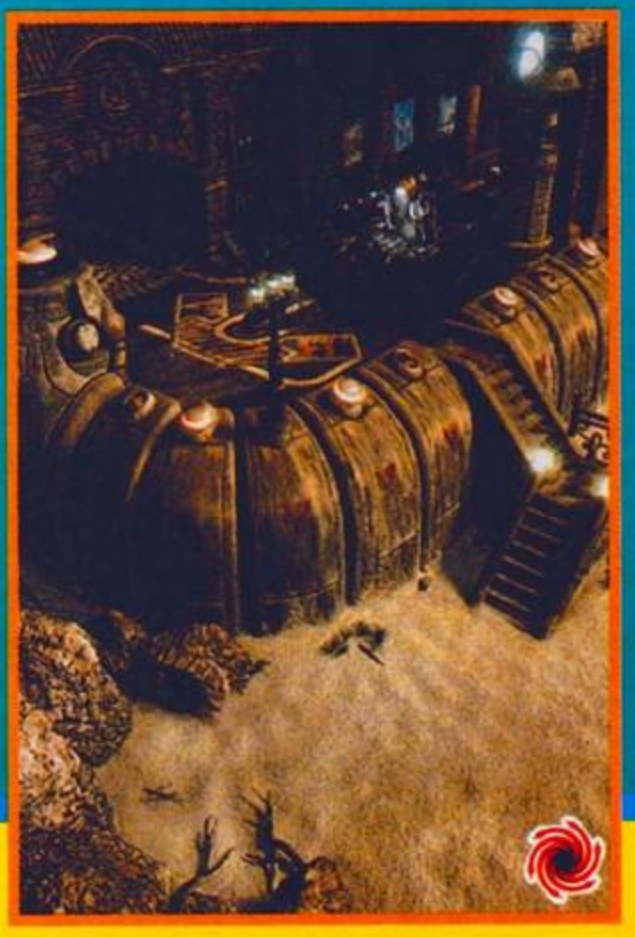
Dreamcast™

MADE IN

E OTTO!

Atteso (attesissimo) per la prima metà del 1999, Final Fantasy VIII è il classico titolo che la gente non si aspetta mai di vedere davvero. E noi che cosa vi presentiamo? Ma è ovvio, un bel po' di foto pescate da Internet (la Square ci manda sempre del materiale, ma mai quello "eclatante" che dobbiamo reperire noi) del prossimo, grandioso capitolo della saga. Cominciano a girare anche le prime notizie: la storia sarà direttamente legata agli avvenimenti di FFVII, anche se probabilmente

bilmente Red/Nanaki sarà l'unico ad apparire. Il nuovo protagonista si chiama Squall Leonhart (nome pacco) e al posto dello spadone gigante brandirà una "gunblade", e cioè un ibrido tra una spada e un revolver (arma esistita veramente, anche se non con questo nome). A parte questo sembra che il gioco girerà con un engine molto simile a quello di Parasite Eve e, soprattutto, che gli sprite dei nostri non saranno più in versione super-deformed. A questo punto non mi resta che lasciarvi alla carrellata di immagini...



STAR SOLDIER?

Super Star Soldier su PC Engine era il quarto capitolo della saga di Gunhed, una serie di spara-e-fuggi

verticali estremamente frenetici, difficili e spettacolari. Questo Star Soldier per Nintendo 64 sembra essere la conversione del suddetto titolo, benché nessuno me l'abbia confermato e non sia nemmeno riuscito a scoprire la casa di software che lo produce. Che cosa volete che vi dica? Il Made in Japan l'ho sempre fatto alla stessa maniera.

N JAPAN

SE LO SAPESSE RAFFO...

In effetti lo sa già (Raffo, lo sai che esce Choro Q 64? E certo che lo so...), e non ha mancato di manifestare il suo entusiasmo (la bavetta che di solito gli cola dalla bocca era più lucente del solito e ha fatto sfregare due o tre volte le nocche sul pavimento). La notiziona è che dovrebbe uscire Choro Q 64, ennesima versione del giochino d'auto che tanto ha divertito il redattore più brillante della nostra rivista. Dalle foto sembrerebbe semplicemente la versione Playstation ripulita, tant'è che non sembra nemmeno un titolo per Nintendo – vabbè che Choro Q non è mai stato spettacolare, ma qui si esagera. A proposito, il Raffo ha preso sportivamente l'apertura del box e quindi merita un bell'applauso. Anche qualche nocciolina.

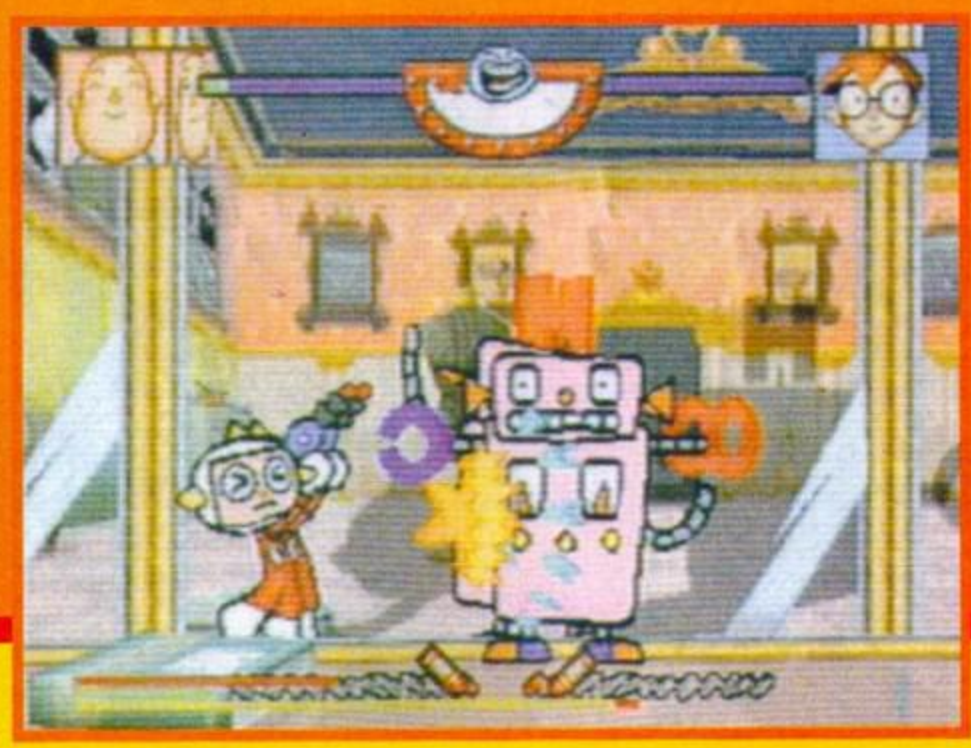
IL DOLCE CHE FA VENIRE L'EPILESSIA

Vedete questa bella doppia pagina? Una rivista giapponese, 64 Dream (che si occupa esclusivamente di Nintendo 64), ha pubblicato come "servizio speciale" una bella ricetta per preparare dei dolci legati a dei particolari videogiochi. Per esempio, il mese scorso ci ha proposto una specie di monte bianco con degli omini sopra, giusto per "festeggiare" 1080 Snowboarding. E questo mese? Beh, essendo il mese "ufficiale" della versione per Nintendo 64 di Pocket Monsters, ecco un bel dolce a forma di Pichaku. Se siete dei temerari e sapete il giapponese potete tentare di prepararli... Se venite avvelenati (o se vi viene l'epilessia) però non date la colpa a noi.

MADE IN

IL PICCHIADURO STUPIDO

Rakuhakids: eccovi il titolo (e le foto) del picchiaduro più bizzarro che si sia mai visto. Guardate un po' la grafica, ed elaboriamo assieme. Su che console gioca? Il NES a 8 bit, direte voi. E invece no: questo incredibile (è il caso di dirlo) gioco della Konami gira su Nintendo 64 – la mente vacilla. Non c'è dubbio che sia "a vista" uno dei giochi più originali del panorama videoludico di sempre, ma ci chiediamo quanto gioco si possa infilare sotto un aspetto del genere... Se non altro hanno fatto qualcosa di nuovo, e scusate se è poco.



LA TORTURA CINESE DELLA SQUARE

La "tortura cinese" per eccellenza (che sia vera o meno) è sempre stata quella della goccia d'acqua in testa. La Square sembra essersi ispirata alla suddetta, per caratterizzare le sue uscite: poche, ben distanziate nel tempo e soprattutto inesorabili e numerose. Il prossimo titolo in lista d'attesa è Sokaigi, destinato a vedere la luce il cinque di giugno (o è il sei di maggio? Faccio sempre confusione). Le foto sono veramente impressionanti, anche se chi ha avuto modo di provare una versione non completa non è rimasto particolarmente impressionato da questo gioco – che possiamo dire? Noi cercheremo di metterci le mani sopra al più presto, per non parlare dell'imminente Brave Fencer Musashiden che dovrebbe comprendere nella confezione un demo di Final Fantasy VIII...

N JAPAN

AOH, A' STRONOKA!

Quello che potrebbe essere tranquillamente un insulto in romanesco è in realtà il titolo di un misteriosissimo gioco della Enix per Playstation (sviluppato dall'ancor più misteriosa Muu Muu – che siano quelli di Jumping Jack Flash?). Di questo titolo non posso assolutamente dirvi nulla, se non che quelli della Enix sono stati così gentili da mandarci una tonnellata e mezza di materiale informativo vario – materiale che non potevamo ignorare, ma nemmeno decifrare. O tempora, o mores (questa non centra nulla ma fa colto)...

MIYAMOTO MENTE!

In una recente intervista il grande Shigeru Miyamoto aveva affermato che F-Zero X sarebbe stato ultimato solo quando il lavoro per Zelda fosse stato portato a termine. Evidentemente non deve essere così, dato che la Nintendo ha già cominciato l'offensiva pubblicitaria per il seguito dell'antico ma popolarissimo gioco di corse. Il passo che di solito segna l'imminente uscita del titolo è quello di inviare alla stampa le foto del gioco (la Nintendo ha l'abitudine di far finta che i giochi non esistano prima della loro pubblicazione)[spero che quelli che si lamentano leggano questo ignaro commento di MA... NdAlex], ed è proprio in questi giorni che abbiamo ricevuto un plico dalla Nintendo con le foto (tra l'altro anche abbastanza belle) di F-Zero X. Dato che chi vi scrive tra un paio di giorni dovrebbe partire per Atlanta alla volta dell'E3, contiamo di recuperare più materiale in merito e di farvi sapere qualche cosa di più...

VISITATE

IL SITO DI

PC ACTION

WWW.XENIA.IT

TBWA

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.
Computer Entertainment Europa. Tutte le imprese, automobili, marchi e immagini
Le altre denominazioni cui citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Vietata la copia
rappresentate in questo gioco sono marchi registrati o protetti da copyright dei rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.
Stampato da Sony Computer Entertainment Publishing

Sfogatevi giocando a Gran Turismo.

La realtà di tutti i giorni può essere limitante. La realtà di Gran Turismo, invece, non conosce limiti. Di velocità. Di divertimento. Di competizione. (Di velocità l'abbiamo già detto?)

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Oltre 400 videogames.

SONY
PlayStation™

REVIEW

ENIX

BUSTAMOVE: RHYTHM AND DANCE

SIMULATORE DI RAFFO

91

GIOCATORI 1-2

IMPORT

BustAMove 2

"FEVER NIGHT FEVER NIGHT, FEVEEER!" (DA INTONARE SOLO SE AVETE AVUTO UN INCIDENTE O AVETE UNO STRETTO GRADO DI PARENTELA CON I FRATELLI GIBBS)

Chiunque abbia una Playstation avrà sicuramente avuto l'occasione di giocare a Parappa The Rapper, forse uno dei titoli più innovativi che la storia ludica ricordi: mai fino all'exploit della Sony dello scorso settembre, nessuno aveva osato proporre un titolo del genere. Niente mostri da ammazzare, bonus da raccogliere, puzzle da risolvere, avversari da picchiare, circuiti da percorrere, astronavi da sparare [ma bravo, bell'italiano... NdAlex]... Niente di tutto questo, cari miei: l'unico fine di Parappa The Rapper è quello di rappare, ovvero cantare e ballare allo stesso tempo, semplicemente schiacciando dei tasti seguendo il tempo della musica! Se quello che, almeno inizialmente, poteva sembrare un concept assolutamente stupido o perlomeno non intrigante quanto un Tekken 2 o Final Fantasy VII, si è rivelato un successo anche oltre le più rosee previsioni della stessa Sony, vendendo sfracelli di copie anche fuori dal Giappone (dove si sa, per le stranezze sono dei fenomeni...).

Insomma, Parappa The Rapper è stato un gioco vincente e soprattutto dannatamente divertente: sebbene non fosse lunghissimo e non presentasse ostacoli im-

pegnativissimi, i giocatori di tutto il mondo (noi della redazione compresi) lo hanno apprezzato in maniera a dir poco esaltante. Più di una volta infatti mi è capitato di vedere qualcuno giocare a Parappa The Rapper, sbattere la testa per accompagnare il tempo e canticchiare il motivo da rappare ("Kick Punch It's All In The Mind!", grande il maestro a forma di cipolla all'inizio del gioco!). Insomma, Parappa è diventato, in breve tempo, quello che si suol dire un "gioco di culto". Come tutti i giochi di culto, il destino di Parappa sembrava quello di venire clonato brutalmente, ma così non è stato e a distanza di tutti questi mesi (lo so che da settembre non è passato molto tempo, ma in campo ludico questo periodo rappresenta davvero un'enormità) ecco arrivare il primo vero discendente che, se vogliamo, trae solamente spunto dall'idea iniziale.
Inizialmente, credevo che BustAMove Rhythm And Dance riguardasse la serie della Taito, ma poi mi sono ricordato che nella Terra del Sol Levante uno dei puzzle game più divertenti della storia è conosciuto come Puzzle Bobble (e anche qui da noi a dire il vero... Non ho mai capito perché la Acclaim si sia ostinata a cambiargli il nome in Bust A Move...) e che quindi il titolo riguardava un altro gioco. BustAMove Rhythm And Dance infatti, è prodotto dalla Enix e non ha nulla da spartire con l'omonimo titolo della Taito. Chi mastica almeno due parole di inglese, avrà capito che qui si parla di Ritmo e Danza, elementi trainanti di questa produzione nipponica (e che, ho paura, rimarrà confinata sull'isola orientale...). Lo scopo del giocatore infatti, non è null'altro che quello di cercare di ballare seguendo il ritmo di una canzone, semplicemente premendo i tasti sul pad in una certa sequenza. Vi sembra facile? Beh, non proprio, perché tutte le canzoni hanno un ritmo di quattro quarti (quattro battute): questo viene scandito da una barra indicativa lampeggiante e al quarto lampeggio bisogna avere terminato la sequenza premendo o il pulsante X o il Cerchio. Le sequenze vengono evidenziate a video e il giocatore è costretto a effettuare tutti i movimenti indicati con le quattro frecce direzionali prima della quarta battuta, dove invece deve essere premuto il tasto di azione corrispondente. Sembra un macello, me ne rendo conto, ed effettivamente lo è, ma basta fare un minimo di pratica per capire il meccanismo di gioco. Quello che conta è avere un buon orecchio musicale o, in alternativa, un buon controllo del ritmo e dei riflessi prontissimi: molte volte infatti, vi ritroverete a effettuare una combinazione particolarmente difficile (per fare un esempio: Alto, Alto, Basso, Destra, Basso, Cerchio), il tutto ovviamente all'interno delle quattro battute, considerando che il Cerchio deve essere il tasto per la chiusura del movimento e che va necessariamente premuto al quarto lampeggio della mossa. Ok, ora che vi ho spiegato come si gioca a BustAMove, mi sembra necessario sciogliere un altro nodo: quale diavolo è lo scopo del gioco? Ballare meglio dell'avversario: ogni ballerino ha infatti una barra di progressione situata nella parte bassa dello

EVIEW REVIEW REVIEW RE

SUCCEDE S
CON GLOBAL

SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.
INVESTIMENTO SICURO.
SUCCESSO ASSICURATO.

GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI IN ITALIA:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
BUSTO ARSIZIO (VA) C/o Commerciale Ticino Viale per Lonate
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA)Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE (MI)Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
FOGGIA Prossima apertura
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUINO (VA) Via B. Luini, 15
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MARSALA (TP) Via S. L'Africano, 11
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 A/B/C
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via Demetrio Tripepi, 35
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale Guglielmo Marconi, 270/A
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO

ALL' ESTERO:

CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains L. 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamanca 27 - 8°

GLOBAL GAME®

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Ref. PSM

Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure e il nostro metodo di affiliazione, spedendo questo tagliando oppure telefonando a: Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/48950128

Nome

Indirizzo

Tel.

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · CD-ROM

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

REVIEW

MINDSCAPE

CIRCUIT BREAKERS

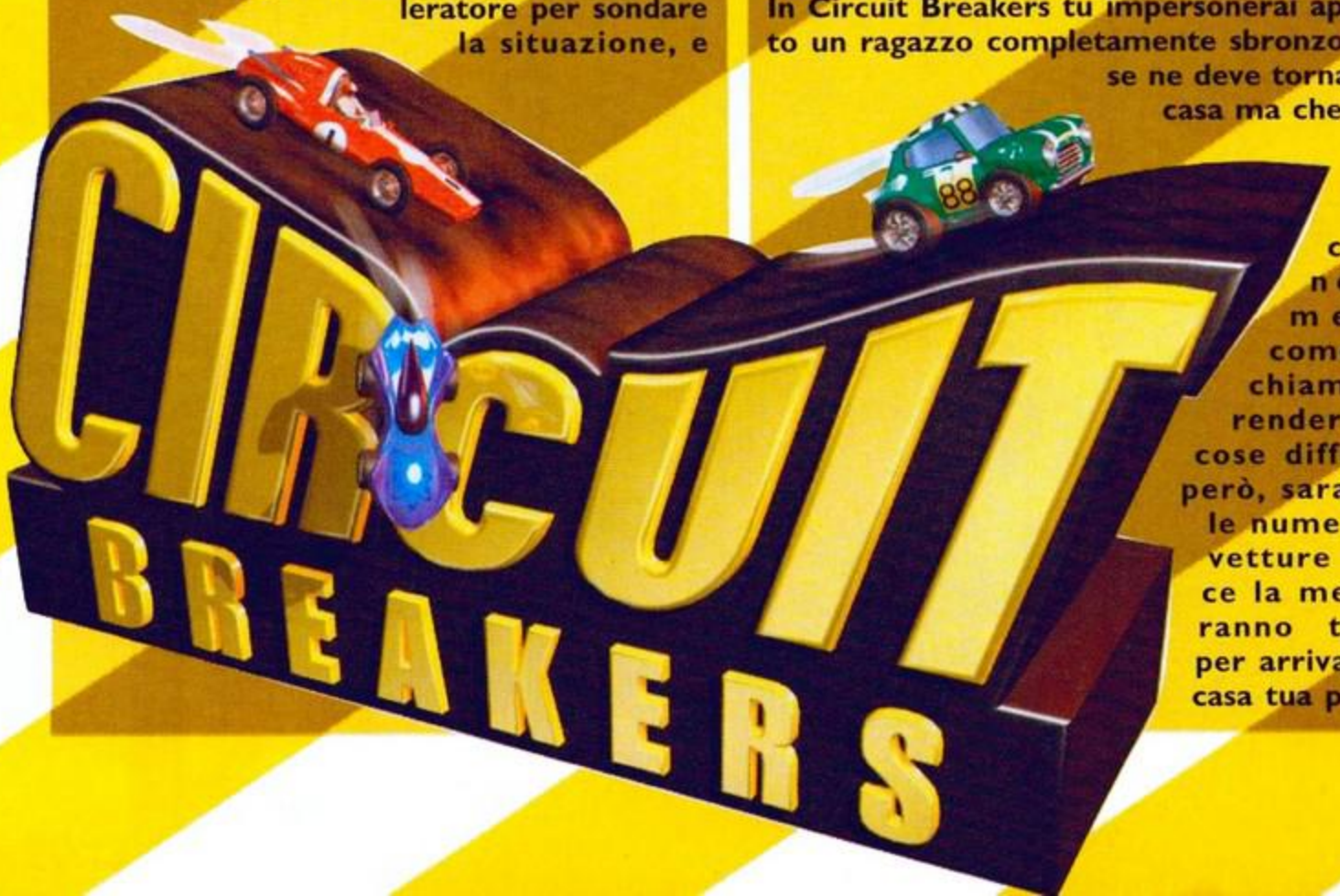
CORSA INCASINATA

90

GIOCATORI 1

"TU CHE LAVORO FAI?", "BEH, IO SONO REDATTORE PRESSO UNA CASA EDITRICE CHE REALIZZA RIVISTE SULL'INTRATTENIMENTO VIDEO LUDICO!"; "AH, STAI TUTTO IL GIORNO COI GIOCHINI!", "ECCO FATTO.".

Pioveva a dirotto quella sera (per non dir nove o dieci), dal parabrezza della macchina non si vedeva un tubo a parte qualche sporadica sagoma di passante che si stampava contro il cofano; tornavo dal pub più ignorante della zona, un postaccio brutto frequentato da insoliti personaggi molto pelosi, quasi scimmieschi; non a caso, infatti, si chiamava "La Guinnes dei primati"; ero un po' brillo, lo ammetto, ma comunque non così sbronzo da non rendermi conto di quanto fossi ciucco. Dovevo viaggiare ormai da una mezz'ora buona, quando mi accorsi che da qualche chilometro avevo passato un semaforo rosso, mi fermai, e subito mi si affiancò una vettura... chissà da quanto mi seguiva. Mi affacciai con aria da duro dal finestrino, e scorsi un ombra maschile al volante (lo capì dai capelli lunghi), "Non vorrà mica fare una corsa?!" mi chiesi galvanizzato, provai a dare un colpo all'acceleratore per sondare la situazione, e anche lui fece lo stesso, allora rincarai la dose spingendo maggiormente il piede sul pedale, e lui stette al gioco... voleva correre il burlone e io avevo tutte le intenzioni di non deluderlo; misi in prima e partì come un ghepardo che ha avvistato Bambi... dopo che persi il controllo e andai a provare le sospensioni in mezzo a un campo non lo vidi più, forse era solo il mio riflesso sulla strada. In Circuit Breakers tu impersonerai appunto un ragazzo completamente sbronzo che se ne deve tornare a casa ma che non si ricorda nemmeno come si chiama; a renderti le cose difficili, però, saranno le numerose vetture che ce la metteranno tutta per arrivare a casa tua prima



di te e quindi svuotarti il già semi-deserto frigorifero. Ora, non si sa perché, ma prima di poter vedere la tua bella casetta, sarai costretto ad arrivare primo in tutte le trentadue piste proposte (sedici nuove, e sedici da affrontare al contrario); ma permettimi a questo punto di spiegarti un po' la struttura di questo gioco che, una volta tanto, risulta abbastanza innovativa: a bordo della tua allegra vetturetta verrai portato davanti a una strana schermata che ti permetterà di scegliere da che stage partire o, meglio, da quale delle quattro ambientazioni base iniziare. A prescindere da quella che sceglierai, una volta arrivato primo, potrai accedere al secondo livello di quell'ambientazione e così fino ad arrivare al quarto. Attenzione però, l'importante è completare tutti e quattro gli scenari proposti (composti, lo ribadisco, da quattro tracciati di difficoltà crescente). Una volta terminate tutte e sedici le piste, ti verrà data la possibilità di affrontarle al contrario... tutto chiaro? Secondo me manco per la cica, comunque, speriamo bene.

A prima vista sembrano numerose le analogie di questo Circuit Breakers con MicroMachines V3, in realtà solo la visuale del gioco ricorda vagamente il capolavoro Codemasters, ma nemmeno tanto. In realtà questo prodotto mi ha ricordato molto da vicino un altro gioco decisamente meno famoso e meno bello: Supersonic Racers della stessa Mindscape, giunto sotto i nostri attenti occhietti non meno di due anni fa.
Ad ogni modo non divaghiamo più del concesso (anzi, conbagno perché non sono volgare) e vediamo un po' se questo ultimo nato della Mindscape merita di essere preso in considerazione o meno.
Tecnicamente è notevole, niente da dire, la telecamera tutta pazza che strumpallazza

può all'inizio creare un po' di smarrimento ma ben presto ci farai l'abitudine e ne godrai appieno le evoluzioni. I numerosi tracciati proposti, non sono dalle ambientazioni tutte diverse tra loro (vanno a temi), ma sono senza dubbio un bel piacere per la vista; certo, mi è capitato di vedere qualche rallentamento di troppo, ma bisogna ammettere che ogni tanto si vede muovere tanta di quella grafica che qualche "sintomo di affaticamento" lo si può anche la-

sciar... correre (gioco di parole mostruoso).
Su come siano state disegnate le varie automobili, invece, avrei qualche riserva; intendiamoci, ho visto di molto peggio, ma sono tutte eccessivamente spigolose per i miei gusti e forse anche troppo poco dementi per un gioco che in teoria demente lo dovrebbe essere; sul loro comportamento su strada, invece,

non ho niente da eccepire, certo, magari sterzano un po' pochino, ma visto che è una costante per tutte, direi che si può anche accettare.
Prima di passare al sonoro, una curiosità: il font dei punteggi e dei testi su video è lo stesso di Wipeout... come mai? C'è di mezzo qualche intrigo? Mah.
La parte uditiva è condita da effetti rara-

mente seri e da musiche piuttosto accattivanti, certo, nulla di miracoloso (ormai so-
n o

meno, te lo dico subito: abbastanza (bella risposta eh?); in effetti non si può dire che sia malvagio giocare a questo Circuit Breakers, dopotutto le piste sono numerose e la voglia di vederle tutte è parecchia; certi livelli avanzati, però risultano di primo acchito un po' troppo complicati, quasi frustranti, sia perché le collisioni con le altre vetture e coi bordi vengono punite con un'eccessiva perdita di velocità (e fare il pelo alle sponde spesso è indispensabile per guadagnare centimetri sugli avversari) e sia perché le altre vetture in gara non ne sbagliano una e spesso fanno comunella per non farti passare.
Le vetture disponibili, poi, a parte l'aspetto esteriore, hanno tutte le medesime caratteristiche; questo se da un lato era abbastanza naturale trattandosi di un gioco che basava la bravura del giocatore sulle traiettorie e sullo stile di guida, dall'altro limita la scelta di una macchina su cui identificarsi e adattare le proprie caratteristiche.

Grossa è la delusione che si prova quando, una volta arrivati primi in tutte e sedici le piste proposte inizialmente, ti viene detto che te le dovrai rifare tutte al contrario; se infatti lo stimolo che ti ha spinto a vederle tutte e sedici è infatti stato quello di vedere cosa c'era dopo, ora gran parte di questo desiderio è scemato (rimane il desiderio di vedere cosa succederà dopo aver terminato le trentadue, ma è poca cosa), lasciando spazio alla frustrazione causata dal pensiero di doversi riaffrontare tutti i tracciati già visti e già sudati.
Concludendo, ti mando direttamente al box sotto alla pagella, ogni altra aggiunta mi sembra superflua.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91

All'inizio può fare un po' paura vedere questo gioco muoversi; la telecamera sembra andare dove le pare e i tracciati si snodano come impazziti. E' solo un'impressione, però, la realtà e che questo Circuit Breakers non solo è un prodotto estremamente ben realizzato, ma anche piuttosto accattivante e coinvolgente. Certo, non è un capolavoro, ma senza dubbio si inserisce in quella fascia di giochi che, se acquistati, non fanno rimpiangere i soldi spesi... e non mi sembra poco.

PC Force

GIUGNO

OBSIDIAN, FALLOUT, QUAKE 2, JEDI KNIGHT
e poi le News, i Cheats, la prima puntata di una speciale storia del computer, Ultima Online, speciale joystick e mpolto altro ancora

Non vergognatevi a cercare aiuto nelle nostre soluzioni.

Ricordatevi che anche Luke senza Obi-Wan non sarebbe arrivato da nessuna parte.

E lui era uno Jedi!

che PC FORCE sia con voi!

VI DIAMO TUTTI I TITOLI SONY PLAYSTATION A SOLE

£. 49.000

iva inclusa

COSA VOLETE DI PIU', CHE VI INSEGNAMO A GIOCARE?

I marchi e i loghi sono dei rispettivi proprietari

Solo al nostro global game point

BRESCIA

PlayStation

GLOBAL GAME

BRESCIA - VIALE PIAVE, 6a

PLAYSTATION FORCE in edicola ogni mese

...L'altro giorno

Lara, Ryu, Ken, Chiun-Li, Abe, Cortex ed altri amici

passavano di qui...

noi

li abbiamo seguiti, spiati,
studiati e radiografati

per voi

Risultati e analisi continueranno ad apparire su

PlayStation Force

pagine e pagine di soluzioni
per uscire dalle missioni più impossibili e vedere finalmente la luce

e poi NOVITA', TRUCCHI, RECENSIONI, SPECIALI...

GLOBAL GAME

VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

...E TUTTO CIO' CHE TI OFFRE

DUDEE GAMES

GLOBAL GAME POINT

PLAYSTATION / SATURN / NINTENDO 64 / MEGADRIVE / SUPER NES
PC / GAMEBOY / GAMEGEAR / NINTENDO / MASTER SYSTEM / ETC.

NOVITÀ DA TUTTO IL MONDO: AMERICANE-GIAPPONESI- EUROPEI

TESSERA ACQUISTI: PER PREMIARE LA TUA FEDELTÀ

MERCATO DELL' USATO: RITIRO E VENDITA DI OGNI TIPO DI CONSOLE E GIOCO

MODIFICA UNIVERSALE PLAYSTATION: IN 10 MINUTI E GARANTITA 3 MESI

SOLUZIONI DEI GIOCHI: COMPLETAMENTE GRATUITE!!!!!

FINANZIAMENTI E BANCOMAT

WWW.DUDEE GAMES.IT: IL NOSTRO SITO INTERNET PRONTO FRA UN MESE

VENDITA PER CORRISPONDENZA: ORDINI EVASI IN 24/48 ORE

E... IL RESTO VIENI A SCOPRIRLO DI PERSONA!!!

Corso Magenta 77/A 20025 LEGNANO (MILANO) Tel: 0331/54.16.58 FAX: 0331/542671

REVIEW

TECMO

DEAD OR ALIVE

PICCHIADURO SEXY

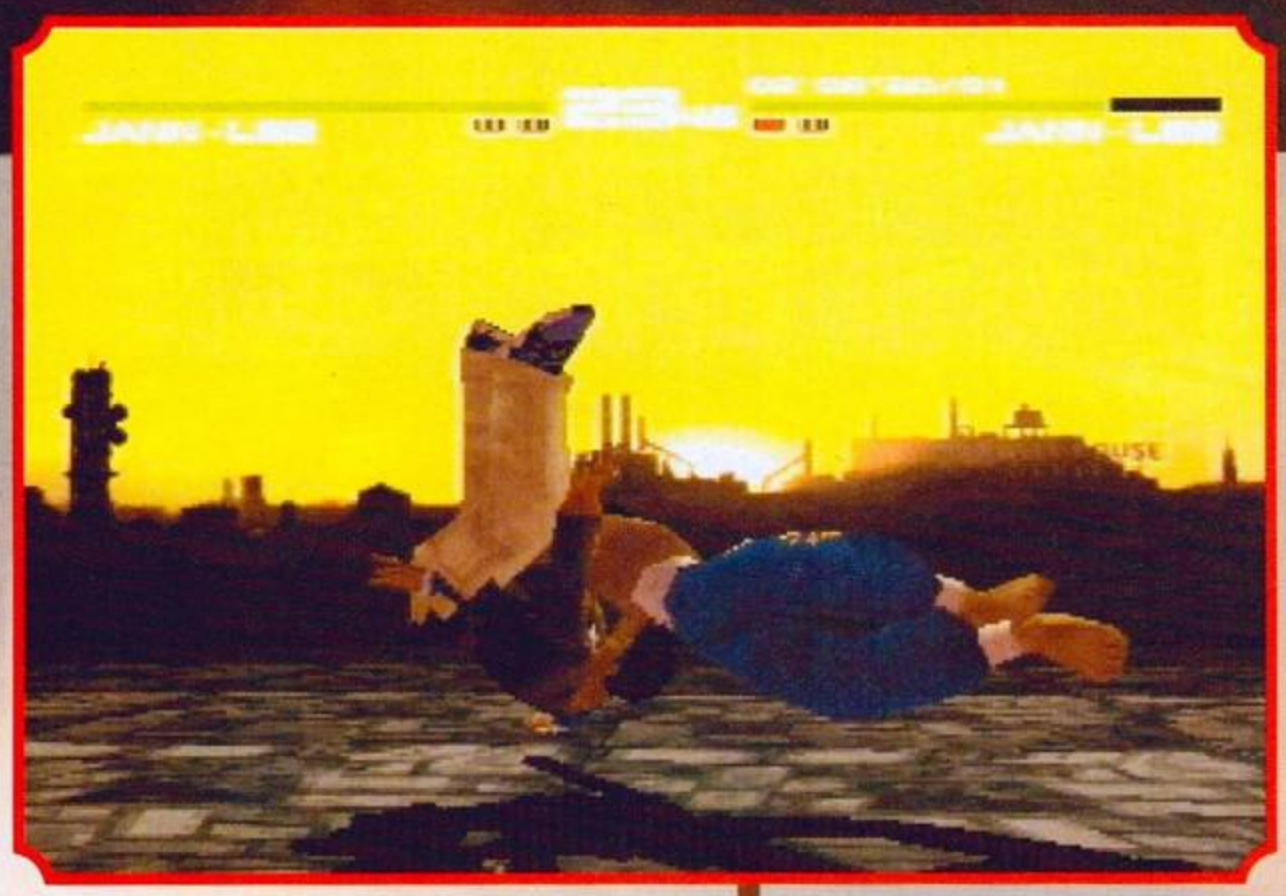
90

GIOCATORI 1-2

DEAD OR ALIVE

IN PRINCIPIO FU KARATE CHAMP (QUELLO CON DUE JOYSTICK, ALMENO MI SEMBRA SI CHIAMI COSÌ), SECOLI DOPO FU LA VOLTA DI STREET FIGHTER (IN TUTTE LE SUE INCARNAZIONI), INFINE VENNERO VIRTUA FIGHTER E TEKKEN. SIN DAGLI ALBORI DELL'ERA VIDEOLUDICA, I PICCHIADURO HANNO SEMPRE OTTENUTO UN GROSSO SUCCESSO. ORA UN NUOVO TITOLO SI GETTA NELLA MISCHIA E NON È NIENTE MALE.

Ultimamente, se si escludono alcuni titoli Capcom, i beat 'em up usciti sul mercato sono stati tutti in 3D. Alcuni sicuramente ottimi (tipo la serie di Tekken o Soul Blade), altri decisamente da dimenticare (Zero Divide, Battle Arena Toshinden). Mi preme immediatamente sottolineare che, se si dovesse stilare una classifica, questo titolo di Tecmo rientrerebbe sicuramente fra i primi tre; ma quali sono gli altri componenti del podio ve lo dirò alla fine della recensione. Ok, cominciamo a parlare più nel particolare di Dead Or Alive (del resto mi pagano per questo, poco, ma mi pagano). Sicuramente, per la maggior parte di voi, il nome non risulterà nuovo, dato che teoricamente questa sarebbe la conversione di un gioco da sala nonché da Saturn. Dico teoricamente perché di fatto i cambiamenti (diciamo miglioramenti) sono stati tali da far considerare la versione PSX di DOA un "quasi" sequel. Partiamo dalla prima cosa che si nota: la grafica. Ragazzi, qui siamo in presenza di un gioco che si presenta con grafica in alta risoluzione, a 60 frame al secondo, senza quasi alcun rallentamento e con delle animazioni veramente eccezionali. Per i personaggi si è optato per un look molto pulito, senza troppe texture, ma con un gouraud shading che li fa apparire molto "morbidi". A proposito di morbidezza, il termine mi riporta alla mente una dei motivi principali per cui Dead Or Alive è diventato così famoso. I personaggi femminili, infatti, godono, rispetto ai loro colleghi maschietti, di alcune animazioni in più; il seno delle ragazze è infatti influenzato da un'opzione (che è possibile disattivare, ma voglio



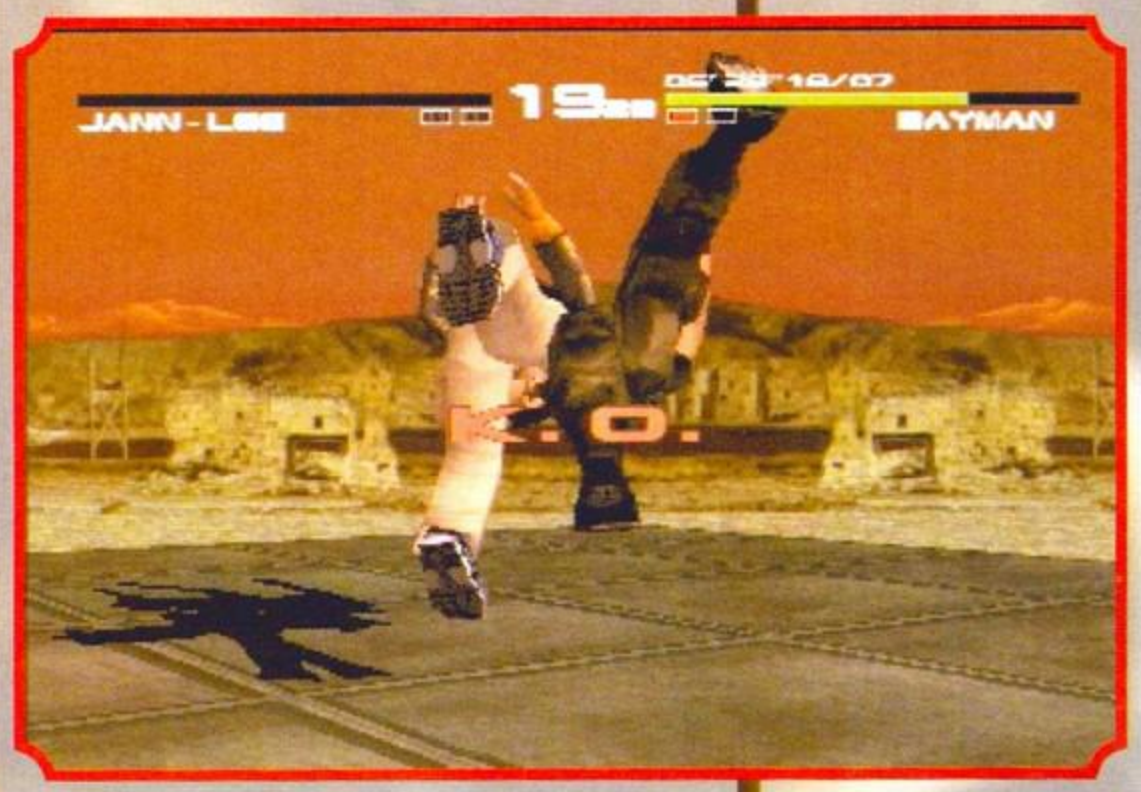
proprio vedere chi lo farà) chiamata "bouncing", che, per chi non va d'accordo con l'inglese, sta per "rimbalzante", avete capito, no? Le animazioni sono tutte molto verosimili e fluide, solo magari negli ultimi movimenti di qualche combo si può avere l'im-

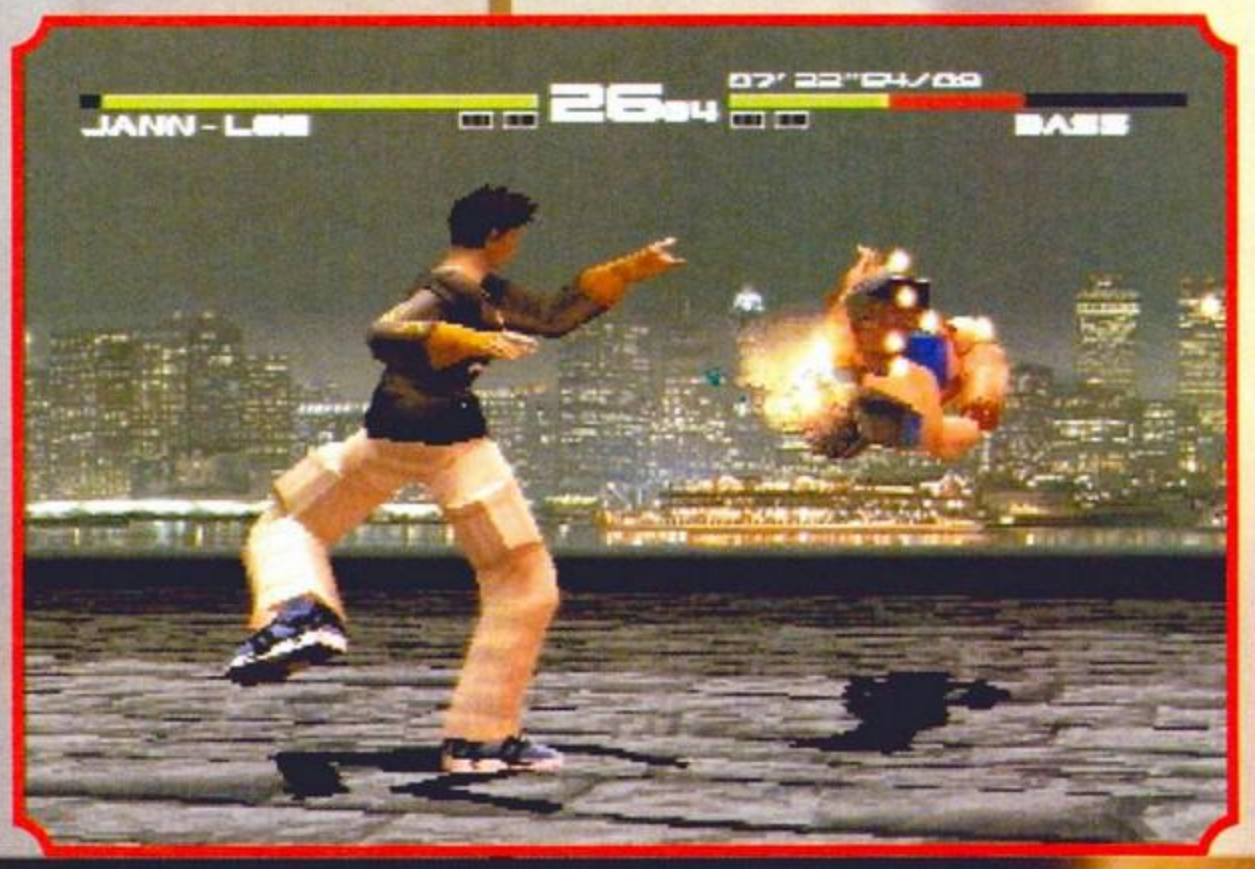
pressione che manchi qualche frame, ma è una mancanza del tutto passabile, soprattutto considerato il fatto che nella frenesia del gioco difficilmente si avrà il tempo di accorgersene. Ultima parola sulla grafica, relativa ai fondali. Questi non sono 3D vero, i programmatori Tecmo hanno deciso di usare delle immagini 2D appiccicate sul fondo; diciamo che è il prezzo da pagare per avere degli ottimi personaggi e un'azione veloce (da notare che dello stesso "problema", se così vogliamo chiamarlo, soffre anche Tekken 3). Dicevamo dei personaggi, ma quanti sono questi? Sono undici (due in più rispetto alla versione Saturn), almeno tanti sono quelli inizialmente selezionabili, che comunque non portano niente di nuovo nel panorama dei picchiaduro. Vediamo: c'è il macho (che Rambo al confronto è un pischelletto), l'emulo di Bruce Lee, la scolaretta, la ragazza ninja, il wrestler (che poi sarebbe Bass, uno dei nuovi personaggi) e anche un ninja, che risponde al nome di Ryu Hayabusa, preso pari pari da un vecchio titolo della Tecmo: Ninja Gaiden. Bene, dopo la grafica è la volta del sonoro. Le musiche hanno tutte un certo stile, sebbene nessuna sia stata in grado di caricarmi a tal punto da farmi evitare di ricordare le buone vecchie musiche di Street Fighter 2 (sarà sicuramente un parere criticabile, ma quelle, secondo me,

erano davvero belle). Ottimi invece tutti gli effetti sonori e le voci, che sono rimaste le stesse sia nella versione giapponese che in

quella americana; gran bella scelta, visto che si adattano perfettamente ai singoli personaggi. Va beh, ottima la grafica, buono il sonoro, ma questo Dead Or Alive, da giocare com'è? Bello, bellissimo, e un sacco veloce.

Veloce in tutti i sensi, non solo come gioco in sé. I creatori del gioco hanno deciso di utilizzare infatti solo tre tasti: uno per i calci, uno per i pugni e uno che serve per annullare gli attacchi ed effettuare delle counter. In pratica, per parare i colpi basta tenere la leva del joystick indietro (per la gioia di tutti quelli che, come me, odiano il tasto per parare, come in Virtua Fighter), ma tramite l'uso del tasto chiamato "hold", se la scelta di tempo sarà quella giusta, il vostro avversario rimarrà per un breve lasso di tempo in balia dei vostri colpi. Ecco, a proposito di questi ultimi, vi dirò che certe volte dei semplici pugni tolgono più energia di una bella mossa coreografica e converrete con me che la cosa è alquanto strana. Vorrei comunque puntualizzare che la presenza di soli tre tasti non equivale a una scarsità di mosse; se infatti nelle prime partite vi ritroverete a effettuare sempre gli stessi due o tre calci e pugni, col tempo, ed imparando ad usare il tasto di cui sopra, vi accorgerete che ogni personaggio ha un incredibile numero di mosse, e vi assicuro che anche il solo guardare due esperti giocatori scambiarsi pugni, calci, parate e schivate, è uno spettacolo. Le modalità di gioco come è oramai tradizione, sono molteplici; in particolare qui ne abbiamo quattro (senza considerare la pratica, ovviamente): la modalità Torneo, Time Attack e Survival, che non credo abbiano bisogno di presentazioni, più una modalità Kumite.





Questa consiste in una serie di combattimenti (a scelta 30, 50 o 100) al termine dei quali verremo giudicati in base al numero dei combattimenti vinti e di quelli persi. Bene, comincia ad avvicinarsi il limite di caratteri impostomi dal sommo Alex, che tutto vede e tutto sa, per cui mi sembra più che giusto essere onesto, quindi vi dirò che il gioco, nonostante i tanti elogi, non è completamente esente da difetti. Questi fondamentalmente sono tre, anzi due più uno,

che, più che un difetto di programmazione, è stato uno sbaglio (o di un'eccessiva sicurezza) di Tecmo. Prima vi parlerò di quello meno importante: una volta finito il gioco non verrete premiati con nessun filmato, neppure piccolo. Voglio dire, oggigiorno tut-

te le case che si rispettino si impegnano per inserire nei proprio giochi filmati introduttivi/d'intermezzo/finali che colpiscano i videogiocatori, e che ci combina invece la Tecmo? Mina la reputazione di un giocone come Dead Or Alive e inserisce solo un filmato all'inizio, mentre, a chi porta a termine il gioco, presenta solo una lista di nomi (quelli del team) e un paio di filmatini, di dimensioni minuscole, per di più in bianco e nero e, dulcis in fundo, uguali per tutti i personaggi. Ma siamo matti? In pratica l'unica ricompensa che otterrete dal portare a termine il gioco sono alcune opzioni segrete, cose tipo costumi alternativi, e un paio di personaggi extra. Decisamente troppo poco. Il secondo difetto, quello pesante (come se il precedente fosse una cosa da nul-

la), sta nel fatto che il gioco è davvero troppo facile. Sarà il fatto che eseguire alcune letali tecniche è piuttosto semplice, saranno i continue infiniti, ma il fatto che sia possibile terminare il gioco in meno di un pomeriggio è un'indecenza nei confronti di chi i giochi li paga, e li paga tanto, soprattutto nei casi, come quello di questo Dead Or Alive, in cui il gioco è di importazione. Ultima nota stonata, ma più per la Tecmo che per noi, è il fatto che il gioco sia uscito praticamente insieme a Tekken 3. Ad essere sincero all'inizio, complice il fatto che avevo solo dato uno sguardo ai due titoli, quasi quasi preferivo il gioco della Tecmo, poi, purtroppo per DOA, la complessità e il carisma del Re dei beat 'em up in 3D ha preso il sopravvento, relegando il protagonista di questa recensione un gradino più in basso.

Fabio "SF2 ce l'ho nel cuore" Casale

TECMO

GRAFICA	94
SONORO	85
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	85

I restanti titoli che vanno a finire sul podio di cui parlavo all'inizio della recensione sono Tekken 3 (ovviamente) e Street Fighter EX Alpha. Per il primo posto, non c'è lotta: Tekken la fa da padrone, mentre la lotta per il secondo gradino è serrata fra il titolo Capcom e Dead Or Alive. Mettiamola così, DOA è più realistico, mentre SF EX Alpha può contare sul carisma di Ryu, Ken, e soci. Insomma, se non avete Tekken 3 comprate prima quello, mentre per questo DOA, prima provatelo: sicuramente vi appassionerà, ma potrebbe anche lasciarvi con un po' di amaro in bocca.

THE GAMES MACHINE
si Rinnova

Nuova Grafica

Nuovi Contenuti

con la
Professionalità

e lo Stile
di Sempre

THE GAMES machine

Tutti i mesi in Edicola.

tgmmail.xol@galactica.it

Anche in versione con CD-ROM

XENIA EDIZIONI

DESIGN Angelo Bellafante - MILANO

Con un grande gioco di calcio come questo...

World League Soccer '98™ All Rights Reserved. Developed by Silicon Dreams. © & Published 1998 by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

HALIFAX

www.halifax.it

protagonista fra i protagonisti

Sport Show Italia, giunto alla 4° edizione, è l'evento fieristico sportivo irrinunciabile del 1998. **200.000 mq** di Sport e spettacolo dove puoi **vedere e trovare** in anteprima le ultime novità del mercato e conoscere i nuovi trend. **Fare e provare** tutte le attività sportive tradizionali e cimentarti in altre assolutamente innovative. **Incontrare e giocare** con i tuoi campioni preferiti su oltre 40 impianti outdoor e indoor divisi in precise aree tematiche. **Assistere** a show ed eventi altamente spettacolari.

One Sporting Spirit, One Sport Show.

Sport Show, 5 giorni mozzafiato con due protagonisti assoluti: Tu e lo Sport

SPORT ITALIA SHOW™

SALONE INTERATTIVO DELLO SPORT

VERONAFIERE 11-15 GIUGNO 1998

...è naturale andare fuori di testa!!!

World League Soccer porta lo standard dei giochi di calcio ad un nuovo livello di eccellenza; l'unico che ti permette di rivedere le tue azioni dalla visuale dei 22 giocatori in campo. Controllo totale, fluida giocabilità e una frenetica azione in questo fantastico gioco di calcio da vedere e da giocare sulla tua PlayStation.

- **Ben 145 squadre diverse, tutte le leghe europeee, americane e giapponesi.**
- **Tutte le squadre del campionato italiano '98!**
- **Grafica creata con l'ausilio del Motion Capture e la supervisione del grande campione Les Ferdinand.**
- **Azione multigiocatore, fino a 4 sulla stessa PlayStation!**
- **Commento del grande campione Ray Wilkins.**
- **Grande gestione delle telecamere e possibilità di vedere i replay dagli occhi di qualsiasi giocatore, dei guardalinee e dell'arbitro!**
- **Potente editor che permette di creare squadre, giocatori e tattiche personalizzate.**

EIDOS INTERACTIVE

Silicon Dreams

PlayStation

MANUALE
E SOTTOTITOLI
IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Biscaglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

World League Soccer '98™ All Rights Reserved. Developed by Silicon Dreams. © & Published 1998 by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. "PlayStation" and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CRYSTAL DYNAMICS

GEX: ENTER THE GECKO

SUPERMARIOSTATION

94

GIOCATORI 1

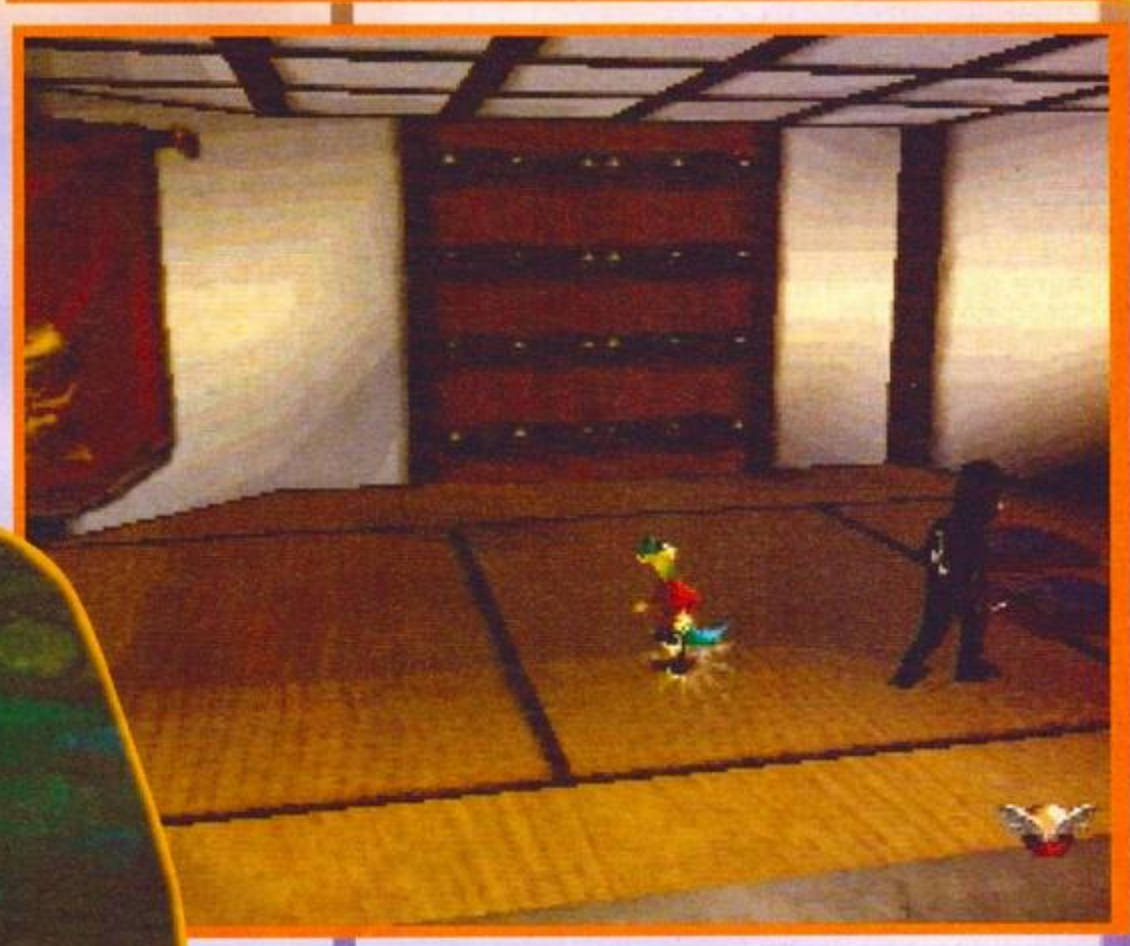
GEX
ENTER THE GECKO

SAPETE CHE UNA VOLTA AVEVAMO UN GECO VERO? SI CHIAMAVA MATTEO ED ERA MATTO, MA MATTO, MATTO, MATTO... E' PROPRIO VERO CHE SONO SEMPRE I MIGLIORI QUELLI CHE SE NE VANNO.

Questo mese mi sta venendo uno strano senso di vertigine. Dopo aver passato le ultime settimane a saltare come un cretino in Klonoa (si vede che non avevo altro da fare, eh?), ora mi ritrovo nelle medesime condizioni con questo dannato geco. Potete capire che alla fine un po' di vertigini ti vengono, specialmente in considerazione del fatto che Gex non è esattamente un gioco che fa finta di essere in 3D. La Crystal Dynamics infatti ha deciso per questo secondo (o terzo? O diciottesimo? Boh, ha importanza comunque?) capitolo di abbandonare per un attimo lo "squallido" ambiente bidimensionale e di gettare il povero protagonista rettiliforme in una specie di Mario 64 in versione Playstation.

Chiaramente qualcuno starà già gridando allo scandalo, ma questo è quanto e vi assicuro che anch'io all'inizio non lo volevo ammettere: Gex è senza possibilità di smentita il titolo che, più di ogni altro, si avvicina come stile di gioco all'iridato titolo per Nintendo 64. A ben vedere, i programmatori non si sono certo spremuti per cercare qualcosa di nuovo e, anzi, hanno saccheggiato a piene mani le idee presenti in Mario, quasi senza ritegno.

Ovviamente non sto dicendo che si tratti di un plagio, ci mancasse altro, però converrete con me che le diverse somiglianze proprio tanto casuali non sono. Prendete ad esempio l'idea dei telecomandi: in ogni livello bisogna raccoglierne due o tre (a seconda dei casi) e, una volta accumulatone un certo numero, è possibile visitare nuovi stage, esattamente come per le stelline necessarie ad aprire le porte nel castello di Mario 64.



che fare con titoli in pseudotreddì, magari anche bellissimi, ma sono pochi quelli che hanno osato impegnarsi in qualcosa di veramente tridimensionale, che potesse in qualche modo elidere quella barriera che separa l'universo

Qua invece hanno messo dei televisori, ma poco cambia. Inoltre raccogliere i telecomandi normali non basta: per completare il gioco al 100%, infatti dovrete anche trovare quelli nascosti e, indovinate un po', pure quelli bonus, ottenibili raccogliendo i vari "oggettini" sparsi per ogni livello (150 in tutto). Chi non ha mai giocato al capolavoro della grande N sicuramente non potrà capire, ma quelli che invece l'hanno fatto saranno stati immediatamente folgorati da qualcosa di decisamente più definito di un vago senso di deja-vu.

Ok, siamo d'accordo che Gex non rappresenta certamente un caso unico e tanto meno va crocefisso per aver preso spunto (diciamo così) da alcune idee figlie di un certo idraulico coi baffi. Quello che più conta è che, alla fin fine, ci troviamo comunque di fronte a un titolo meritevole di gloria, che difficilmente trova eguali su PSX.

Del resto quanti hanno tentato di ricreare mondi tridimensionali credibili sulla console Sony, senza peraltro riuscirci? Se eliminiamo l'ormai santificata Lara Croft e il suo Tomb Raider, non ci resto molto su cui argomentare. Quasi sempre abbiamo avuto a

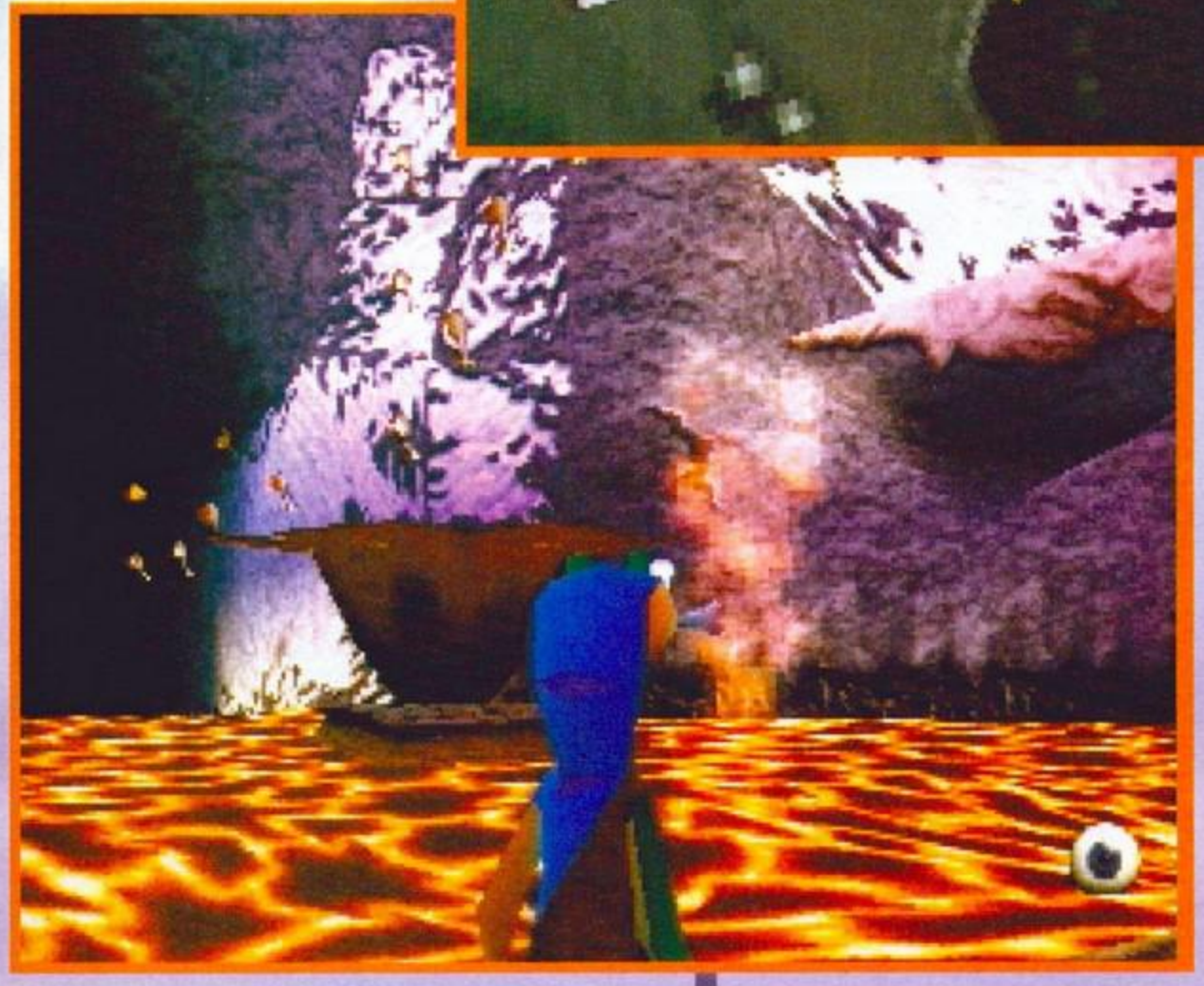
Playstation da quello N64.

Croc ci è andato molto vicino, proponendo un perso-

naggio simpatico, ma forse non eccessivamente carismatico, mentre la Sony ci ha regalato (si fa per dire) un paio di Crash Bandicoot comunque ben distanti come libertà d'azione dal gioco della Fox Interactive. Resta ancora da vedere Blasto (che ormai si trascina da quasi un anno) e il terzo capitolo di Crash (ma qui già andiamo troppo avanti nel tempo), ma non preoccupatevi, perché ora esiste una valida alternativa e si chiama Gex 3D.

Gex è stata davvero una piacevolissima sorpresa, dato che ero partito con l'idea che si trattasse di una mezza schifezza: lo so, sono molto prevenuto, specialmente con le produzioni Crystal Dynamics che a me hanno lasciato sempre molto perplesso, anche quando spopolavano su 3DO. Invece questa volta hanno lavorato sodo, sfruttando davvero molto bene l'hardware del Playstation.

A parte la massiccia presenza poligonale dei fondali, spesso davvero sorprendenti, colpisce da subito anche la quantità delle texture presenti, che oltretutto risultano veramente ben definite, anche da vicino. Solo in alcuni casi si nota il fastidioso effetto di deformazione dovuto alla mancanza della correzione prospettica, ma rispetto ad altri titoli il problema è davvero ridotto al minimo. Il bad-clipping è ben nascosto grazie a una specie di effetto nebbia (l'N64 ha fatto scuola...), che comunque non influisce minimamente sulla giocabilità.



Anche Gex non pecca come realizzazione: si muove molto bene ed è caratterizzato al meglio con decine e decine di movenze e frasi che spesso (per non dire quasi sempre) non sono altro che citazioni di film e telefilm. Proprio le citazioni sono uno degli aspetti che maggiormente stupiscono, dato che il gioco ne è pieno zeppo. Alcune poi sono davvero leggendarie, tipo il rumore dei salti nel livello cyber, identico a quello dell'uomo da sei milioni di dollari, oppure una numerose delle esclamazioni di Gex che, appena giunto nella sezione spaziale esordisce con: "Qualcuno ha visto la sorella di Fox Mulder?". E ancora, Gex che gira la testa a 360 gradi nel livello horror, che agita la spada laser in quello fantascientifico e che fa la posa alla Karate Kid in quello orientale. Si potrebbe andare avanti per ore, ve l'assicuro.

Come giocabilità siamo sicuramente su livelli molto alti: scovare tutti i telecomandi non è una cosa semplicissima e richiede un grande spirito esplorativo e soprattutto un colpo d'occhio notevole. Fortunatamente non esiste un percorso fisso e oltretutto nessuno vi obbligherà a completare i vari stage seguendo un ordine preciso.

Comunque come vi ho già detto prima, collezionare i telecomandi vi darà l'accesso a diverse locazioni, fra le quali figurano anche quelle dedicate ai mostri, non di fine livello (la definizione "fine livello" è un po' troppo astratta per Gex), ma pur sempre brutti e cattivi. Ognuno di questi ossi duri va affrontato con modalità sempre diverse, anche come schema di gioco. Il più spettacolare in questo caso rimane Gexzilla vs Mecharex, dove un gigantesco Gex combatterà contro una specie di MechaGodzilla in una città tridimensionale, che nella foga dei combattimenti finirà inevitabilmente rasa al suolo (chiaramente si tratta della mia sezione di gioco preferita).

Indubbiamente la varietà delle situazioni e la differente impostazione grafica dei livelli rappresentano il punto forte di Gex. Se uno non ne può più di saltare come un ossesso nella sezione preistorica, può benissimo

ignorarla e passare direttamente a quella stile car-

toon, che offre tutta una serie di ostacoli e nemici completamente diversi. Questa caratteristica vi permetterà di giocare per ore senza quasi mai avere l'impressione di aver già visto e/o già fatto le stesse cose due volte, anche quando vi toccherà esplorare lo stesso livello da ci-

stringendoci così a giocare alla cieca. L'unica modalità decente per avere quasi sempre la visuale sotto controllo è quella semi-automatica, che segue abbastanza fedelmente Gex, lasciandoci comunque un discreto controllo sulla camera. Purtroppo non sempre è possibile girare la visuale come più ci piace e talvolta anche quella in prima persona (direttamente dalle spalle di Gex) ci viene negata, senza che se ne capisca il motivo.
Si tratta comunque di difetti a cui ci si può in qualche modo abituare, soprattutto se confrontati con le dimensioni mastodontiche del gioco, che vi obbligheranno sicuramente a passare diverse notti in bianco.
Detto questo vi saluto e vi ricordo che questo mese io e Raffo diventiamo ancora più vecchi quindi fateci gli auguri se no ci offendiamo di bestia. Grazie e a buon rendere.

TMB

ma a fondo alla ricerca di un maledetto telecomando (a proposito, se qualcuno conosce come attivare l'ascensore nella sezione horror Smellraiser è pregato di telefonarmi). Ho scritto quasi perché ogni tanto può risultare snervante tentare di capire cosa manchi per completare uno stage.
L'altro difetto di Gex risiede purtroppo nella gestione della telecamera, che talvolta sembra andarsene un po' per i fatti propri, finendo magari dietro a qualche ostacolo e co-

PLAYSTATION

GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94

Finalmente anche i possessori di Playstation potranno vantare di avere un gioco alla Mario 64 degno di tale nome. Per giunta si tratta di un titolo tecnicamente ottimo, pieno di idee stupide ma simpatiche e oltremodo longevo. Certo Gex non è un gioco che fa bene alla pelle, tanto meno ai capelli, quindi se ci giocate è meglio...

Le nostre offerte vanno a ruba

corri al point* più vicino non approfittarne è un vero REATO

GLOBAL GAME

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

Iva inclusa

299.000

+ un gioco omaggio
+ vacanza soggiorno omaggio

*LA PRESENTE OFFERTA È UN'INIZIATIVA ESCLUSIVAMENTE DEI NEGOZI SOTTOCITATI

COCQUIO TREVISAGO (VA) CONTRADA TAGLIABO, 4 TEL. 0332/701506
BRESCIA VIALE PIAVE, 6/A TEL. 030/3369455
COSENZA PIAZZA FERA, 12 TEL. 0984/791850
PALERMO VIA SCIUTI, 138 A/B/C TEL. 091/6262805
BARI VIA A. VOLTA, 6/F TEL. 080/5569582
CHIASSO CORSO SAN GOTTARDO, 54 TEL. 004191/6824084
PERUGIA VIA PALERMO, 21/B TEL. 075/5837354
BOLLATE (MI) VIA LEONE XIII, 41 TEL. 02/38300917
SCICLI VIA NINO BIXIO, 4 TEL. 0932/831481
SESTO SAN GIOVANNI (MI) VIALE CASIRAGHI, 62 TEL. 02/2481724
RAVENNA VIA DI ROMA, 157/A TEL. 0544/219132
CAGLIARI VIA IGLESIAS, 43 TEL. 070/655037
MANTOVA VIA XX SETTEMBRE, 7 TEL. 0376/229345

AUT. MIN. RICH.

LA PROMOZIONE TERMINA IL 31/7/98

IN TUTTE LE LIBRERIE E FUMETTERIE

ECCEZIONALE NOVITA'

SONY

GRAN TURISMO

GIOCO DI GUIDA DEFINITIVO

96

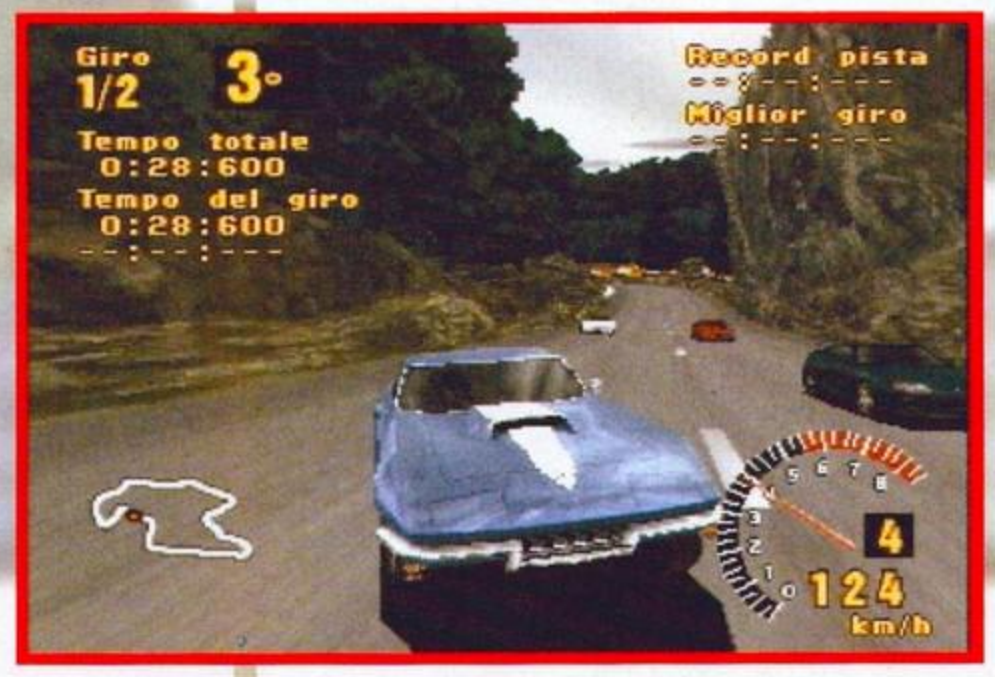
GIOCATORI 1-2

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

L'ATTESA È FINITA! E' TEMPO DI MONTARE UN BELL'ALETTONE SUL PLAYSTATION, DI RIFARGLI IL GUSCIO IN ALLUMINIO E DI SMERIGLIARE LE PRESE DEI PAD

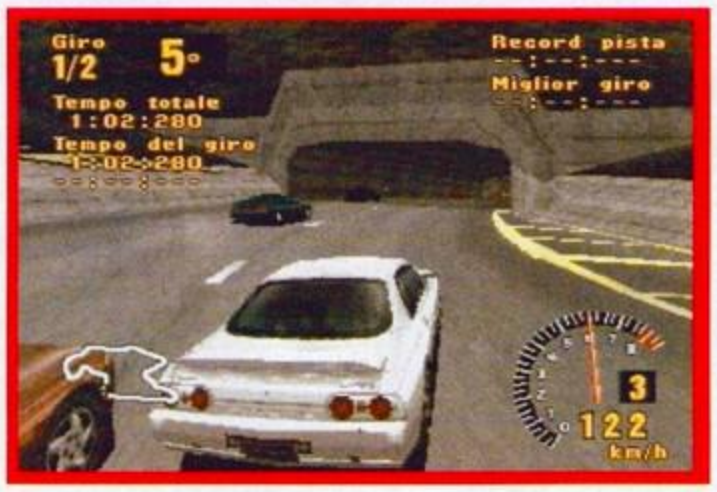
Uscito più o meno a Natale in Giappone, Gran Turismo è diventato nel giro di un paio di mesi uno dei giochi per Playstation più famosi in assoluto. Da titolo "inaspettato" (abbiamo scovato per sbaglio un filmato Quicktime sul CD promozionale Sony dello scorso E3) a titolo di prima grandezza nel giro di un paio di mesi: Gran Turismo è riuscito a offuscare tutti i precedenti giochi di guida mai visti sulla console Sony, per diventare clamorosamente uno dei migliori giochi del genere in assoluto. D'altronde il capolavoro nipponico ha proprio tutto dalla sua: un realismo veramente stupefacente, un numero di veicoli al limite del fantascientifico, dieci piste estremamente ben realizzate, la possibilità di elaborare la propria auto, degli avversari agguerriti e sufficientemente intelligenti nonché una grafica sbalorditiva. I complimenti diretti a questo gioco non sono mai abbastanza, ma c'è sempre stata una grande domanda: perché quasi solo auto giapponesi? Per stessa ammissione della Sony, il passaggio dalla versione nipponica alla versione euro-americana avrebbe stupito non poche persone, grazie a una rielaborazione dell'engine mirata a eliminare un paio di difetti, la sostituzione in toto delle musiche (giudicate da alcuni poco interessanti) e soprattutto l'aggiunta di un parco macchine quasi raddoppiato contenente ogni sorta di veicolo europeo.



Ora che questa benedetta versione nostrana è finalmente giunta anche nei nostri uffici, dobbiamo ammettere di essere rimasti davvero delusi (ma come! In alto c'è scritto 96! Che dici? Aspettate, aspettate...). Innanzitutto, le auto sono sempre quelle, tranne due o tre casi. I veicoli nuovi, per quanto siamo riusciti a scoprire, sono solo tre: una Corvette antica disponibile esclusivamente nel Quick Arcade, una Eunos Roadster RS (sempre solo Quick Arcade) e

la NSX GT-2, che è andata a sostituire la NSX GT-1 della modalità Gran Turismo. A parte questo è rimasto tutto come prima, anzi, qualcosa è anche peggiorato: molti

modelli hanno perso cavalli e guadagnato chili (e ce ne chiediamo il perché), come la Viper GTS-R che ora pesa 1249 kg (contro gli 836 kg della versione giapponese) e dispone di 680 cavalli (la versione giapponese ne aveva 700). Questa inspiegabile alterazione delle specifiche delle auto può essere forse giustificata con la rivisitazione del motore del gioco, dato che ora le macchine sembrano "saltellare" molto di più – probabilmente i modelli più potenti sono stati rielaborati semplicemente per poterli tenere in strada (certo che 400 chili in più sono tantini). Se lo spinoso problema delle auto europee è stato semplicemente ignorato dalla Sony (speriamo si rifacciano con il seguito), la sezione audio è stata completamente stravolta con l'inserimento di pezzi assolutamente inascoltabili e



totalmente fuori luogo – della robaccia "indie" buona per i programmi da fighetti di MTV ma che col gioco c'entrano veramente pochissimo (ridatemi la musica dell'intro originale, quella sì che era spaziale) e che fanno rimpiangere amaramente persino le musiche dei concessionari sentite nella versione originale. A parte tutto questo, va segnalato un adattamento grafico delle schermate di presentazione assolutamente risibile (ve lo dico io che ci lavoro su queste cose): tutte le scritte in giapponese sono state coperte da delle campiture nere, che a loro volta contengono il testo in italiano (o in inglese, in francese, tedesco e spagnolo – dipende da quello che si sceglie all'inizio). La traduzione del gioco è invece generalmente buona, finalmente si possono comprendere le schede delle auto, che una volta tanto sono numerosissime e interessanti da leggere.

Dopo questa secchiata di critiche, però, lasciatemi ribadire una cosa: Gran Turismo è un titolo essenziale per la vostra collezione. In questo "aggiornamento" mi sono rifatto alle affermazioni della Sony (faremo questo, quello e quell'altro) sparate a tutti i giornalisti a mezzo posta, ma in realtà non ho poi molti motivi di lamentarmi: il gioco alla fine ha lo stesso valore di quello giapponese, solo che è decisamente più comprensibile e quindi più accessibile. Le musiche saranno anche brutte ma le potete sempre levare e le auto, pur essendo stravolte sulla carta, non perdono poi tantissimo (la Viper di cui sopra perde in tutto cinque decimi sui 400 metri, un secondo sui mille e dieci km/h di velocità massima). Quello che rimane dopo le dovute critiche è comunque il gioco di guida più bello, completo, coinvolgente e divertente che si sia mai visto, ed è per questo che mi limito a ribadire il voto proposto dal mio esimio collega TMB. Se non ne com-

prate una copia penseranno tutti che siete dei matti...

MA

PLAYSTATION

GRAFICA	97
SONORO	80
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	95

Ricapitoliamo: la musica fa schifo, le auto sono sempre quelle e ora si può capire qualcosa di tutto il testo presente nel gioco. In ogni caso, compratelo e giocateci più che potete - non ve ne pentirete.

ANCO

KICK OFF WORLD MANAGER

REVIVAL DEL PALLONE

86

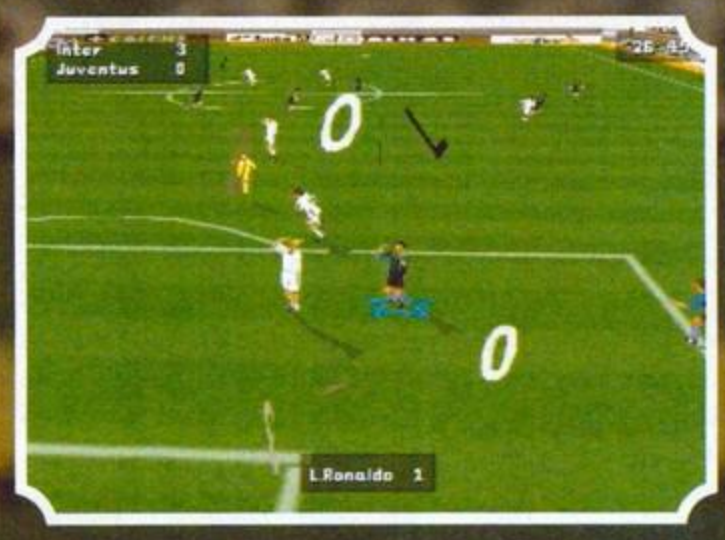
GIOCATORI 1-32

KICK OFF WORLD MANAGER

BEVENUTI SIGNORI E SIGNORE ALL'ENNESIMA OPERAZIONE DI RIPESCAGGIO. COME CANTANO I PROPELLERHEADS, HISTORY REPEATING

La serie Kick Off è indubbiamente una di quelle che ha cambiato il mondo videoludico, anche se questo discorso vale solamente per i giocatori veterani. Le giovani leve infatti, non possono associare a

nulla di bello il nome Kick Off, visto che le ultime incarnazioni per Playstation non sono state proprio esaltanti. Chi invece giocava con l'Amiga, associa al nome Kick Off alcuni dei momenti più belli della propria giovinezza, visto che si trattava di quello che tuttora rimane uno dei migliori giochi di cal-



cio in assoluto. Una delle evoluzioni che prese Kick Off fu quello del manageriale a metà con l'arcade: Player Manager fu un capolavoro assoluto e molti ne sentono la mancanza. Dopo il mezzo fallimento di Player Manager 2 (che abbiamo visto anche su Playstation) ecco arrivare finalmente quello che sostanzialmente dovrebbe essere l'erede di uno dei calci più belli di tutti i tempi. Si chiama Kick Off World Manager e sostanzialmente si ripropone un po' come il vecchio Player Manager, aggiungendo però, oltre all'opzione arcade, l'intera gestione manageriale simile a titoli come Championship Manager su PC (su Playstation, escluso Player Manager 2, non ne esistono altri).

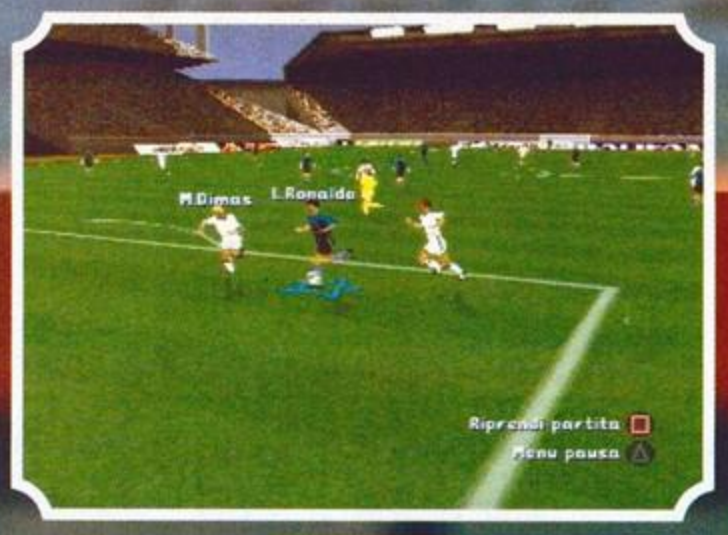
Ma cosa è una gestione manageriale? Una gestione manageriale consiste nel tenere sotto controllo tutti gli aspetti della società che si "possiede": prezzi dei biglietti, calcio mercato, espansione dello stadio e via dicendo.

In Kick Off World Manager, oltre a smanettare come dei disperati come da consuetudine, dovrete anche gestire alcune delle sim-

patiche cose sopraelencate.

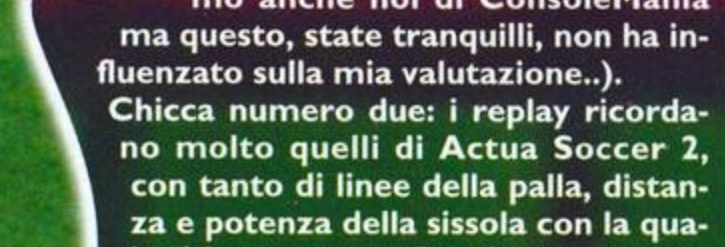
Ecco che cosa ci propone nel dettaglio Kick Off World Manager.

All'inizio potrete scegliere se giocare con le squadre di club e nazionali e da qui accedere a dei simpatici sotto menu che vi

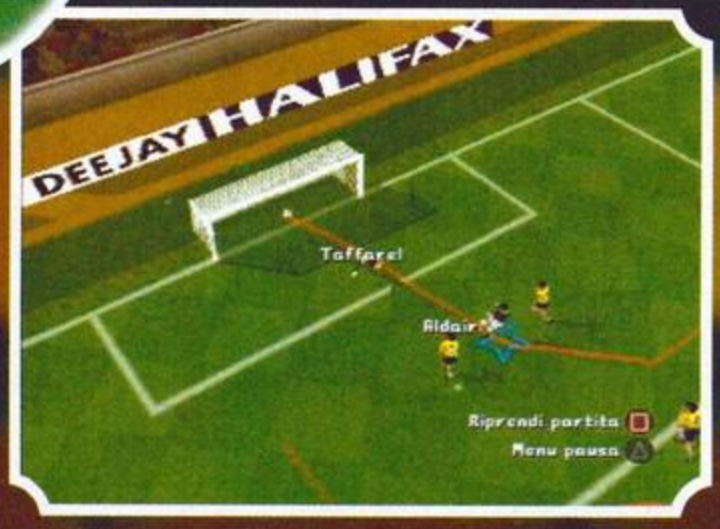


metteranno in condizione di potere giocare campionato, coppa, amichevole, sfida (la famigerate Anco Challenge: dovrete battere ogni squadra che incontrate a partire dalla più schiappa alla più forte: se si perde si torna a giocare la partita precedente!), la modalità Superleague e infine l'allenamento.
Spendiamo due parole su quest'ultimo, prima di passare al resto. Kick Off non è mai stato un gioco semplice come sistema di controllo (la palla, nella versione originale, non stava attaccata ai piedi ma bisognava spingerla a "testate"): nella modalità allenamento potrete impratichirvi con i cross, il dribbling, i calci d'angolo, i calci di punizione e via dicendo... Molto utile per i novizi.
Passando al gioco vero e p r o -

prio, c'è da dire
che alla Anco hanno ben pensato di riproporre il loro "nuovo" Kick Off tridimensionale ma con un engine e una grafica molto migliorati!
In aggiunta, una gradita sorpresa: il remake della versione tradizionale di Kick Off, ovvero con la visuale a "volo d'uccello" che ha fatto impazzire un'intera generazione! Bisogna però dire che il sistema di controllo non è rimasto inalterato, visto e considerato che il pallonetto non si effettua più andando bruscamente nella direzione opposta rispetto a quella in cui si sta correndo! Ma questi sono problemi minimali...
Tornando alla versione treddì, ho detto che le modifiche apportate all'engine dell'ultimo Kick Off (il '97 se non sbaglio) sono state



sensibili: i giocatori sono molto più dettagliati, le scivolate lasciano il segno sull'erba, il sistema di controllo è incredibilmente migliorato e ci sono delle chicche mica da ridere.
Chicca numero uno: a bordo campo ci sono gli sponsor che, una volta tanto, non sono farlocchi o inventati, bensì reali (ci siamo anche noi di ConsoleMania ma questo, state tranquilli, non ha influenzato sulla mia valutazione..).
Chicca numero due: i replay ricordano molto quelli di Actua Soccer 2, con tanto di linee della palla, distanza e potenza della sissola con la quale si è appena gonfiata la rete...
Chicca numero tre: l'intelligenza artificiale non è affatto male e vengono fischiati anche i rigori per le uscite a valanga dei portieri sui piedi dei giocatori (perché i programmatori non pensano sempre a eventualità di questo tipo?).



Ma saltiamo di palo in frasca e diamo un'occhiata anche al sistema manageriale: sebbene non siano tantissime le opzioni di gioco, la sezione di calcio mercato non è niente male e la possibilità di far simulare al computer le partite (che vengono visualizzate solamente con del testo a descrivere le azioni).
Ma tirando le somme, questo Kick Off World Manager è bello o no? Mah, con le altre simulazioni calcistiche in circolazione non regge il confronto, anche se devo ammettere di essermi divertito un po' giocandolo... Certo, inizialmente è difficilissimo e il sistema di controllo è abbastanza ostico (ma l'allenamento l'hanno messo apposta): però se siete stati amanti dell'originale, o se siete dei fan della sezione manageriale, questo potrebbe essere il titolo che fa per voi. Caruccio, ma niente di più...

P. S. Ma fare degli accorgimenti alla telecronaca no? Va assolutamente a caso...

Andrea "Francia Campione" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	87
SONORO	82
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	84

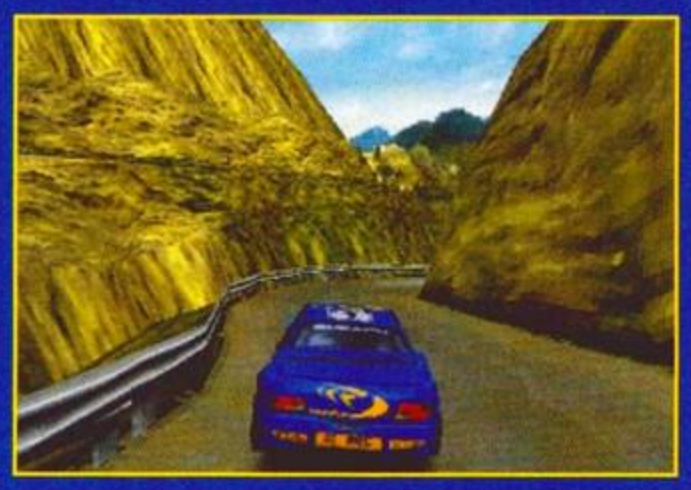
Carino, decisamente, ma come detto nella recensione non credo che possa reggere il confronto con i titoli attualmente in circolazione (World League Soccer, World Cup '98 e International Superstar Soccer Pro). E comunque risparmiate i soldini che a settembre arriva International Superstar Soccer Pro 2... Saluuuutoo!

COLIN McRAE RALLY™

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. "Codemasters" and "Colin Mc Rae Rally" are trademarks being used under license by Codemasters

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Questo è il gioco di Colin McRae, il plurititolato campione di Rally. A bordo della sua magnifica Subaru Impreza 555 vivete con lui tutte le emozioni nello splendore della grafica tridimensionale più dettagliata e veloce.
Assetta la tua auto, seleziona il tipo di gomme, la lunghezza dei rapporti, le sospensioni e altro ancora basandoti sul percorso che dovrai affrontare!
La tua auto sarà sottoposta alle più forte sollecitazioni, deformandosi, danneggiandosi e sporcandosi persino di fango nei tratti più accidentati, proprio come nella realtà!



- Il più accurato Rally finora apparso su PlayStation
- Gareggia in 8 differenti ambienti, con 6 piste ciascuno
- Effetti grafici di qualità superiore, condizioni meteo variabili
- Tantissimo spazio per manovre fuoristrada e uscite
- Il primo gioco che ti permette di partecipare allo sviluppo delle caratteristiche della tua vettura adattandola al percorso e alle condizioni climatiche. Grazie ad una sezione manageriale potrai, con il denaro guadagnato durante le gare, migliorare la tua auto o ripararla dai danni subiti durante la gara
- Incredibili effetti fisici applicati alla macchina che potrà danneggiarsi, sporcarsi e altro ancora
- Esclusive visuali di gioco "reali" con l'inquadratura dello schermo che si muove seguendo il campo visivo del pilota
- Azione fenomenale a 2 giocatori in modalità a videata divisa!
- Completamente in italiano sia per Psx che per PC-CD

Codemasters

PlayStation

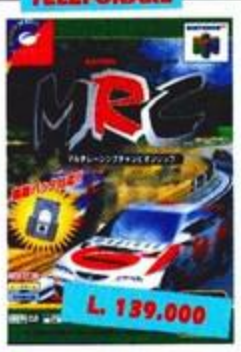
PC CD ROM Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

NINTENDO 64



NINTENDO 64

CONSOLE	L. 299.000
ACC. MEMORY CARD	L. 49.000
ACC. MEMORY CARD 1 MB	L. 59.000
ACC. JOYPAD ORIGIN.	L. 49.000
BIO FREAKS	TELEFONARE
BLAST CORP	L. 139.000
BOMBERMAN	L. 99.000
BOMBERMAN HERO	L. 179.000
CLAY FIGHTER 63 1/3	L. 149.000
DARK RIFT	DISPONIBILE
DIDDYS KONG RACING	L. 129.000
DOOM 64	L. 129.000
DUKE NUKEM 64	TELEFONARE
EXTREME G	L. 149.000
FIFA '98	L. 139.000
FIGHTER DESTINY	L. 169.000
FORSAKEN	PRENOTAZIONE
GEX 2	L. 179.000
GOLDEN EYE	L. 119.000
INT. SUPER STAR SOCCER 64	L. 149.000
JOHN MADDEN	L. 99.000
KILLER INSTICT	L. 159.000
YOSHI ISLAND	TELEFONARE
LAMBORGHINI A. C.	L. 149.000
LEGEND OF MISTICAL NINJA	L. 169.000
LEGEND OF ZELDA	TELEFONARE
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL	L. 189.000
MARIO KART	L. 99.000
MISSIONE IMPOSSIBILE	TELEFONARE
MISTIF MAKERS	TELEFONARE
MK MYTOLOGIES SUB ZERO	L. 169.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L. 169.000
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	L. 139.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	L. 149.000
NBA IN THE ZONE 98	TELEFONARE
NBA PRO 98	TELEFONARE
OLIMPIC HOCKEY 98	TELFONARE
QUAKE	L. 169.000
STAR FOX	L. 159.000
STAR WARS + RUMBLE PACK	L. 159.000
SUPER MARIO 64	L. 99.000
TETRISPHERE	L. 109.000
TOP GEAR RALLY	L. 139.000
TUROK	L. 149.000
VOLANTE + PEDALI	L. 139.000
ULTYRA SOCCER	TELEFONARE
VIRTUAL CHESS	L. 139.000
WAVE RACER	L. 99.000
WAYNE GRETZKY 3-D HOCKEY	L. 139.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 149.000
ZELDA	TELEFONARE

CENTRO SONY PLAYSTATION VIP

Ordinare è facile:
✔puoi telefonare al 011/606.89.19
✔puoi faxare al 011/606.89.85
✔parli Internet: E-MAIL: ADELG @ TIN.IT

Amici del Giaguaro — CORSO ROMA 48 MONCALIERI

Avete intenzione di aprire una nuova attività nel settore?
Contattateci al più presto.

PUNTO VENDITA: C.so Roma, 48 • Moncalieri • TORINO

Disponibili titoli PC - CD ROM e GAME BOY

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
AIR RACE	L. 89.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AUTO DESTRUCT	L. 89.000
AYRTON SENNA KART 2	L. 92.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CHILL	TELEFONARE
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDINES 2	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FIFA '98	L. 89.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
JET RIDER 2	L. 79.000
KICK OFF MANAGER '98	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MEDIEVIL	TELEFONARE
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MONKEY HERO	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L. 92.000
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM	L. 79.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PAX CORPUS	L. 89.000
PERFECT ASSASSIN	OFFERTISSIMA
PITFALL 3D	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L. 79.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SAN FRANCISCO RUSH	PRENOTARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SET RIDER	L. 75.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 65.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 92.000
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMMY MAKKINEN RALLY	L. 92.000
VIPER	TELEFONARE
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WARGAMES	L. 89.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN	PRENOTARE
X-MEN US STREET FIGHTER	TELEFONARE
Z	TELEFONARE

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation

PLATINUM DA L. 42.000

DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - **TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI! TELEFONARE PER INFORMAZIONI**

CONSOLLE a prezzi IMBATTIBILI • TELEFONARE

OFFERTISSIMA

TELEFONARE

TELEFONARE

PRENOTARE DISPONIBILE DALL'8 MAGGIO

L. 89.000

TELEFONARE

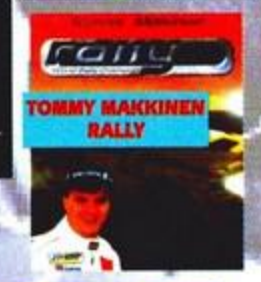
VOLANTI DA L. 129.000

ACCESSORI

PER NINTENDO

SUPER

JOYPAD ANALOGICO DUAL SHOCK



TELEFONARE OFFERTISSIME

TOTAL NBA 98
NBA PRO 90

L. 92.000

SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE	OFFERTA
ACC ADATTATORE UNIVERSALE	L. 59.000
ACC. JOYPAD	L. 49.000
BUST A MOVIE 3	TELEFONARE
COMMAND & CONQUER	L. 89.000
CRIPT KILLER	TELEFONARE
CROC	L. 99.000
DARKLIGHT CONFLICT	L. 49.000
DEAD OR ALIVE (USA)	L. 119.000
DRAGON FORCE 2 (JAP)	L. 125.000
DUKE NUKEM 3D	L. 99.000
ENEMY ZERO	TELEFONARE
FIFA '98	L. 92.000
FIGHTING FORCE	L. 99.000
FORMULA KARTS	L. 89.000
GUN GRIFON II	TELEFONARE
HOUSE OF DEATH (USA)	L. 99.000
HOUSE OF DEATH + PISTOLA	L. 175.000
KING OF FIGHTER '97 (JAP)	L. 119.000
LAST BRONX	L. 89.000
MANX TT	L. 69.000
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MICROMACHINE V3	L. 99.000
MOUSE OF THE DEAD	TELEFONARE
NASCAR '98	L. 89.000
NBA LIVE 98	L. 92.000
NFL QUOTERB. 98	TELEFONARE
PANDEMONIUM	L. 89.000
PANZER DRAGON RPG (USA)	TELEFONARE
PRO BASEBALL GREATEST NINE 98 (JAP)	L. 129.000
QUAKE	L. 99.000
RAYMAN	L. 69.000
RESIDENT EVIL	L. 88.000
SEGA TOURIN CAR	L. 105.000
SONIC R	L. 99.000
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	L. 135.000
VANDAL HEARTS	TELEFONARE
VIRTUA COP 2	L. 69.000
VIRTUAL FIGHTER 2	L. 69.000
VIRTUAL RANCING	L. 59.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WINTER HEAT (PAL)	L. 99.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L. 69.000
WORLD WIDE SOCCER 98	OFFERTA
X-MEN	L. 59.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

ATTENZIONE: I GIOCHI CON IL SIMBOLO (S) VICINO SONO TITOLI NOVITÀ ANCHE PER IL SATURN.

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

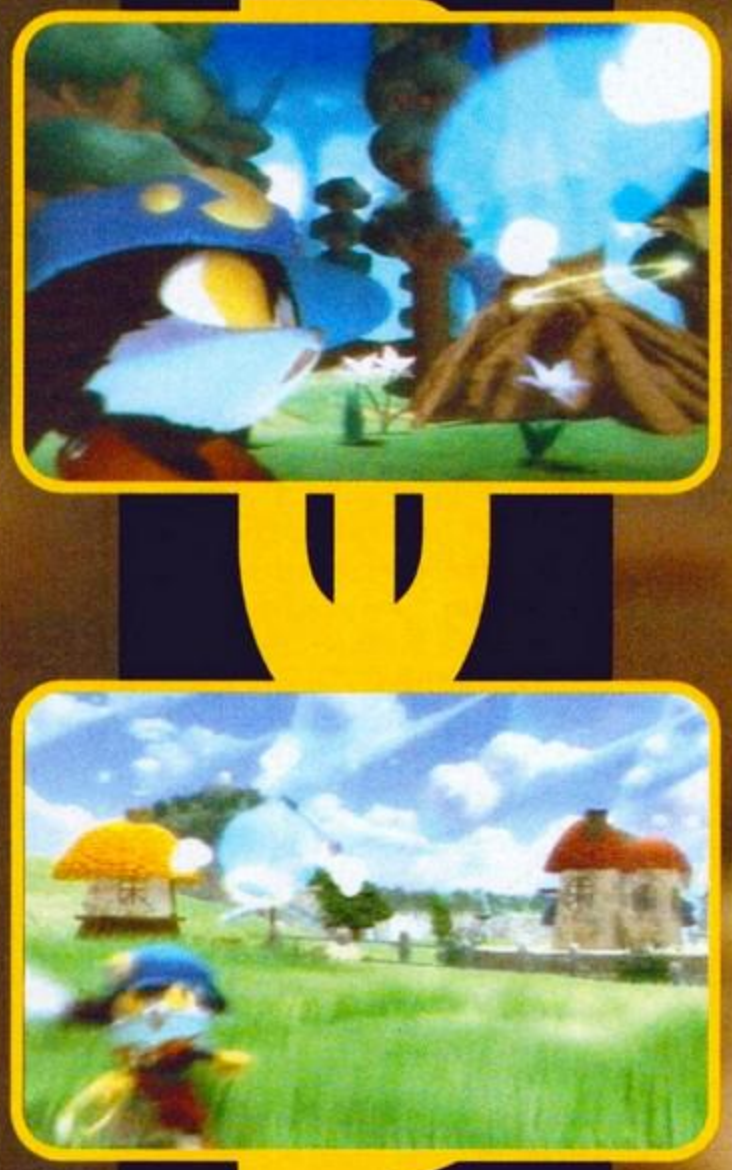
NAMCO

KLONOA - DOOR TO PHANTOMILE

SALTAPICCHIO

93

GIOCATORI 1



KLONOA
—Door To Phantomile—

IERI NOTTE HO SOGNATO DI ESSERE TORNATO A SCUOLA... MI SONO SVEGLIATO URLANDO.

Sognare. Esiste niente di più bello al mondo? Mah, dipende dai punti di vista e soprattutto dalla qualità media dei vostri sogni. Indubbiamente questa attività notturna rappresenta uno degli aspetti più affascinanti della mente umana, anche se questa regola non vale certo per tutti. Una delle caratteristiche peggiori dei sogni è quella di non essere sempre positivi, anzi, per qualche bizzarra ragione riesce sempre più facile ricordarsi degli incubi, spesso peggiori del più spaventoso dei film horror (anche perché vissuti in prima persona).

Ci sono persone letteralmente succubi degli incubi, tipo il caro Silvestri, caporedattore di TGM, che di notte spesso cade in queste trappole oniriche, rendendo la vita di chiunque gli stia accanto alquanto preoccupante. Adesso voi direte che nessuno sano di mente andrebbe a dormire con il suddetto mentecatto, però vi sono situazioni in cui proprio non si può evitare la cosa, specialmente in ambito di trasferte per fiere e robe simili. In questi casi scatta quasi sempre un mega sorteggione pilotato, per decidere quale o quali sfortunati dovranno dividere la stanza (o, peggio ancora, il letto) con il gatto Silvestro. Ma si sa, il diavolo non è poi così brutto come lo si dipinge, infatti è peggio. Oltre agli incubi che già di per sé rappresentano un pericolo (a Bologna si è svegliato dicendo che dei cavalli giganteschi volevano schiacciarlo, tanto per raccontarvi l'episodio più recente), esiste l'aggiunta del terribile "urlo nella notte". In pratica se malauguratamente il Silvestrone viene sfiorato durante il sonno, si mette a gridare come un ossesso, svegliando di soprassalto chiunque nel raggio di cinquecento metri.

Questo per dirvi che non per tutti il sonno è conciliatore di riposo e questo vale anche nel caso del nostro amico Klonoa, il bizzarro gatto (guarda caso) protagonista di questo gioco.

Bisogna dire che Klonoa fino a questo momento non ha goduto di tantissima popolarità, probabilmente perché sviluppato dalla stessa software house che ha dato i natali al

ben più atteso Tekken 3, che sicuramente ha contribuito non poco a oscurare questo

interessantissimo platform.
Oltretutto l'impostazione alla Pandemonium non ha certo aiutato Klonoa a emergere anche perché, diciamocela tutta, il gioco della Crystal Dynamics al di la della grafica offre ben poco come giocabilità (che è un modo come un altro per dirvi che

a me 'sto platform rinsecchito non mi ha entusiasmato neanche un po'). Però mi risultava francamente difficile credere che la Namco potesse toppare così tanto, rifilandoci un clone di un gioco nemmeno tanto bello.
Ho così iniziato a giocare con un certo distacco, ma è durato davvero poco, perché nel giro di qualche minuto mi sono reso conto che il mondo di Phantomile era qualcosa dal quale non sarei uscito tanto facilmente e che, per quanto possiate fare, calamiterà anche voi come solo pochi giochi possono fare.
L'idea di base è indubbiamente poco originale, almeno apparentemente, dato che alla fin fine si tratta comunque di un platform normalissimo visto di fianco, però dotato di dettagliatissimi fondali 3D, carichi di poligoni e di texture d'ogni genere. Logicamente quello che più colpisce è l'aspetto grafico, su questo non ci piove: i grafici della

Namco si sono scatenati nella realizzazione dei paesaggi, che danno realmente l'idea di profondità e grandezza, regalandoci nel contempo un'ottima gestione della camera e delle inquadrature in generale, che suppliscono più che egregiamente la mancanza del movimento a tutto campo.
Ottima anche la trovata di lasciare gli sprite in formato bitmap, particolare che li rende molto più gradevoli da vedere, senza però apparire in qualche modo fuori posto o comunque troppo piatti rispetto al resto. I mostri finali invece sono superpoligonalizzati e offrono spesso spettacoli a base di morphing, distorsioni e trasparenze che difficilmente trovano eguali in altri titoli del genere.

Klonoa è un personaggio a cui risulta facile affezionarsi, date le sue buffe sembianze feline, contornate da due orecchie giganti con le quali è addirittura possibile librarsi per aria per un paio di secondi. Inoltre è un personaggio "vero", nel senso che soffre, si arrabbia, combatte contro tutte le avversità, ma lo fa con uno spirito che è ben diverso da quello di Sonic o Mario. Si potrebbe dire che ha quasi un'anima, ma poi mi piglieresti per scemo, quindi diciamo che è semplicemente più "umano" di tanti altri protagonisti dei videogiochi.
Klonoa inoltre non è dotato di particolari caratteristiche da supere-

roe, ma ha dalla sua un anello molto particolare (e anche molto grosso), che contiene una specie di spiritello che poi avrà un ruolo fondamentale nell'intricato finale del gioco.

Questa specie di pallina energetica consente a Klonoa di catturare i nemici per poi utilizzarli sia come armi, sia come trampolini: in pratica saltando e lanciando contemporaneamente il nemico sotto di voi vi darete maggior slancio. All'inizio questa abilità potrà sembrarvi quasi inutile ma, con l'avanzare dei livelli, scoprirete che il padroneggiarla risulterà fondamentale.
Sparse per i vari stage troverete anche delle misteriose uova e talvolta anche degli strani simboli protetti da una specie di bolla. Raccogliere questi "bonus" non è obbligatorio, ma rimane comunque una pratica consigliabile. Ogni visione (come le chiama il gioco) nasconde infatti sei pezzi di un mosaico: trovate tutti i pezzi in tutti i livelli e avrete accesso alla Final Vision, uno stage difficilissimo da completare entro un'ora, finito il quale verrete premiati con un music player che vi permetterà di riascoltare tutte le bellissimi musiche del gioco.
Piccoli enigmi sparsi qua e là inoltre riescono a variare un po' l'azione di gioco che comunque è praticamente priva di tempi morti. Difficilmente vi capiterà di dover affrontare una sezione più volte, anche perché in media non vi sono ostacoli particolarmente ostici da superare, tranne negli ultimissimi livelli, dove spesso dovrete dimostrare un'abilità nei salti multipli davvero notevole, specialmente come tempistica (tipo quando avrete a che fare con gli interruttori a tempo nello stage 6-1).
Nonostante comunque si tratti di un platform sostanzialmente giocato su un solo piano, non mancano degli spunti "sfiziosi", tanto che alcune volte è possibile cambiare percorso, alla ricerca di altri bonus o di locazioni ricche di diamanti e vite. A proposito di diamanti, come di consueto raccogliendone 100 vincete una vita, vite che comunque non sembrano proprio mancare a Klonoa (del resto è noto che i gatti ne hanno almeno sette), dato che con un po' di buon senso è possibile completare il gioco senza particolari problemi sotto questo punto di vista (ad esclusione della Final Vision, dove risulterà fin troppo facile perdere decine di vite come niente fosse).
Per una volta poi avremo a che fare con un titolo che sotto l'aspetto tutto allegro e spensierato, nasconde una trama discretamente intrigante, che culminerà in un finale a sorpresa davvero molto bello. In particolare la scena in full motion che conclude il gioco è qualcosa di spettacolare, specialmente come regia e movimenti della telecamera, che parola mia, vi lasceranno davvero esterrefatti (senza contare che è davvero una scena toccante... Ecco, adesso ci manca pure che mi commuovo per un videogioco... Passatemi i fazzoletti, che mi è entrata una bruschetta nell'occhio...).
Ovviamente troverete la stessa qualità anche nell'introduzione (che non è skippabile, a meno di non aver precedentemente salvato la posizione di gioco) e nell'unica scena d'intermezzo presente, che rimane comunque uno spettacolo.
Klonoa è indubbiamente un piccolo capolavoro, forse non eccessivamente longevo, ma sicuramente meritevole di essere giocato e rigiocato solo per il gusto di farlo. E credetemi, non è un particolare di cui possono andar fieri molti dei titoli usciti negli ultimi mesi. Per giunta la versione italiana è stata completamente tradotta nella nostra bella lingua, quindi a questo punto non avete proprio nessuna scusa per non comprarlo.

TMB

PLAYSTATION

GRAFICA	94
SONORO	94
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	90

Klonoa è praticamente quanto di meglio possiate trovare in un platform degno di tale nome. C'è tutto quello che serve per incollarvi al video per giorni e giorni: una bella trama, una grande grafica, una musica da sogno e una giocabilità grandiosa. Cosa volete di più, del cioccolato?

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO

MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20

NEGOZI PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

PROSSIMA APERTURA
VERONA Via G. Della Casa 10

NINTENDO64

SATURN

PERGIOCO

PLAYSTATION

PLAYSTATION	279.000
PLAYSTATION Value Pack	349.000

ACCESSORI

BORSA,CAVI

BORSA+ MEMORY,CONTROLLER	84.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO LINK XTREME	19.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL XTREME (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
CAVO SCART RGB STEREO NAMCO	24.900
CAVO SCART RGB XTREME	19.900
EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE XTREME	14.900

JOYSTICK

FLIGHSTICK	69.900
JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	59.900
ASCII ARCADE STICK	99.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	44.900
CHAMELEON	43.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO	59.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER SONY B/N	43.900
CYBERPAD	29.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	59.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
PLAYSTICK	19.900
PREMIER PAD TRASPARENTE	39.900
SABOTAGE	19.900
SOFT TOUCH	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900
XTREME PAD ANALOGICO VIBRANTE	64.900
XTREME PAD GRIGIO x PSX	24.900
XTREME PAD TRASPARENTE	29.900

PISTOLE

LIGHT GUN	129.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD XTREME	32.900
MEMORY CARD XTREME	29.900
MEMORY CARD XTREME TRASP.	34.900
MEMORY CARD XTREME 32Mb	89.900
MEMORY CARD XTREME 8Mb	49.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

GIOCHI

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	79.900
BATTLESPORT	74.900
BALL BLAZER	69.900
BEAST WARS	99.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BUBBLE BOBBLE	89.900
BUBSY 3D	79.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	69.900
CASPER	79.900
COLONY WARS	94.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	99.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
FIGHTING FORCE	109.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	109.900
GEX 3D	89.900
GRID RUN	69.900
GUNDAM The Battle Masters Giap	139.900
HARD BOILED	59.900
HERC'S ADVENTURE	79.900
HERCULES	89.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
KILLING ZONE	69.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	99.900
MAXIMUM FORCE	79.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NIGHTMARE CREATURES	94.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	59.900
ONE	89.900
OVERBOARD	79.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PITFALL 3D	104.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
SHADOW MASTER	94.900
SKULL MONKEYS	99.900
SOVIET STRIKE Platinum	59.900
SPAWN	79.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	89.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3 Giap	169.900
TEKKEN Platinum	39.900
TEMPEST X3	59.900
TETRIS PLUS	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900
TOMB RAIDER 2	109.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	129.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOSHINDEN 3	79.900
WAR GODS	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

ARCADE VIRTUALI

ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ASSAULT RIGS	69.900
BRAHMA FORCE	99.900
CARNAGE HEART	69.900
DEATHTRAP DUNGEON	104.900
DESCENT 2	69.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	69.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
MDK	79.900
PAX CORPUS	89.900
PO'ED	59.900
SLAMSCAPE	69.900
THE LOST WORLD Jurassic Park 2	99.900
THE NOTE	94.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900

AUTOMOBILISMO

AUTO DESTRUCT	79.900
DESTRUCTION DERBY 2 Platinum	49.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Edition	94.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GTA Grand Theft Auto	99.900
INDY 500	99.900
MICROMACHINES V3	49.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
NASCAR 98	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION Plat.	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SPEEDSTER	74.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR	99.900
TOCA TOURING RACING CAR Ital.	99.900
V-RALLY	99.900

AEREI e altri veicoli

ACE COMBAT 2	89.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
AIR RACE	79.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
JET RIDER 2	79.900
POWERBOAT RACING	89.900
RAPID RACER	79.900
ROAD RAGE	79.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
VMX RACING	89.900
WING OVER	104.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900

AVVENTURE

ARK OF TIME	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DIABLO	99.900
DISCWORLD 2	79.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FINAL FANTASY VII Americano	69.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
RIVEN	109.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	99.900
THE LAST REPORT	79.900

SPORT

Calcio ...

ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Platinum	49.900
FIFA 98	99.900
POWER SOCCER 2	94.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	79.900

... e altri sport

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
CHILL	109.900
COOLBOARDERS 2	94.900
K-1 The Arena Fighters	99.900
MADDEN NFL '98	99.900
MOTO RACER	99.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NBA LIVE 98	89.900
NBA PRO 98	104.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NHL FACE OFF '98	79.900
PGA TOUR 98	99.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
SNOW RACER	109.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
VIRTUAL POOL	59.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	69.900
THEME HOSPITAL	99.900
WARCRAFT II	99.900
Z	79.900

VENDITA TELEFONICA PER L'ITALIA
tel. 02 / 29524256

www.pergioco.com

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

NINTENDO

KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE

SIMULAZIONE DI BASKET

85

GIOCATORI 1/4

Kobe Bryant's NBA COURTSIDE

UN MINUTO DI RACCOGLIMENTO: GUS PARTENZA STA VAGANDO NELLO SPAZIO.

Era parecchio tempo che il caro Alex "sospiro" Rossetto non mi rifilava un bel gioco di basket, e visto che sono io, il gioco che mi ha rifilato è sì di basket ma non è bello [colgo l'occasione per difendermi: per quanto mi possa piacere vessare Raffo con recensioni inumane e di giochi di golf, in questo caso a passargli il gioco non sono stato io ma MA – il mio alter ego per quanto riguarda ConsoleMania – e questo per due motivi: uno che nn c'ero quando il gioco è arrivato, due che per me i titoli di basket sono sempre e comunque belli. E poi... "Se non credi in te stesso..." NdAlex]. Calma, calma, non scaldiamoci per niente,

non ho detto che è osceno, ma semplicemente che ho visto di meglio; prima di partire con il mio inappellabile giudizio sul gioco, vediamo un po' di indottrinare chi non ha mai sentito parlare di questo glorioso sport. Innanzitutto chiariamo che la storia video ludica di questo genere non è molto vecchia, anzi, potremmo tranquillamente dire che i primi giochi decenti si cominciarono a vedere con l'avvento delle console a sedici bit. Da allora, mi dispiace dirlo, i progressi fatti non sono stati moltissimi; certo, titoloni con gli attributi sono comunque saltati fuori - mi ricordo ancora le partite fatte a Total NBA con Alex o contro il molto meno violento computer -, ma in effetti, a parte la grande rivoluzione poligonale che ha coinvolto un po' tutto il mondo dell'intratte-

nimento video ludico, non mi sembra che le innovazioni possano giustificare l'uscita periodica quasi mensile di un gioco di basket. Detto questo, ci terrei a specificare che il di-

scorso precedente valeva più che altro per la console Sony e non per quella Nintendo, che di giochi analoghi ne ha visti ben pochi.
Quello che bisogna fare nella pallacanestro è molto bello e divertente: far palleggiare una palla molto grossa e pesante (che spesso, se presa male, spezza le dita come fossero grissini) fino alla prossimità del canestro avversario, una volta giunti a debita distanza, tirare e fare in modo che entri dentro al cesto. Chiaramente tutti i giocatori della squadra avversaria stanno lì per impedirtelo, così com'è altrettanto chiaro che i giocatori della tua squadra stanno lì per agevolarti. Nel video gioco è lo stesso, solo che tu comandi tutti i giocatori e non vieni escluso dalla partita (pur rimanendo in campo) perché sei piccolo o perché non riusciresti a centrare lo specchio d'acqua di un lago con un sasso. Altro fattore che ti avvantaggia molto in un video gioco è che, nove volte su dieci, tirando a canestro da una posizione fattibile, riesci a portarti a casa i fatidici due punti,

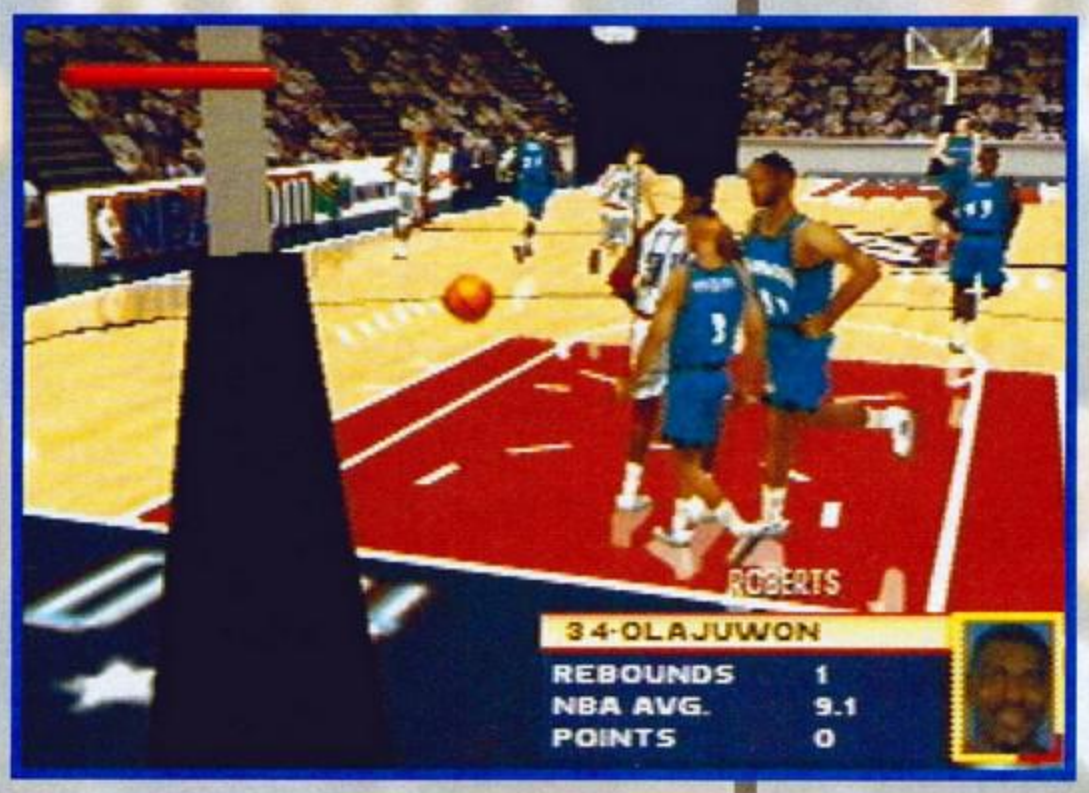
mentre nella realtà si sa benissimo che le cose stanno diversamente (io

credo di aver fatto uno o due canestri in tutta la mia vita, e tra l'altro nell'ora di ginnastica, quindi barando mettendomi in spalla a un amico). Altro grosso vantaggio della versione su cartuccia, è che tutti i falli subiti non influiscono minimamente sul tuo fisico, ma al massimo sulla tua psiche, che ti renderà leggermente psicotico e balbettante (ma poi passa).
Ma veniamo a questo simpatico gioco di pallacanestro, che mi

ha fin da subito stupito per la mostruosa lunghezza del titolo, dico io, la Nintendo non poteva scegliere un testimonial con un nome un po' più corto? No? Va beh, teniamoci questo che tanto tutti chiameranno semplicemente Kobe (anche se coincide col nome di un'isola giapponese). In Kobe ecc. potrai fare tutto quello a cui le simulazioni di basket NBA ci hanno abituato, quindi disporre di tutte le squadre dei tre campionati disponibili negli U.S.A., con tutti i bravi nomi originali dei giocatori, fatta eccezione per qualche assente illustre come il solito Michael Jordan che, sempre come al solito, ha contratti in esclusiva che non permettono quasi a nessuno di utilizzare il suo nome, per il resto ci siamo.
Quindi potrai intraprendere una partita amichevole, un campionato e partecipare ai playoff... le solite cose, insomma; ed è proprio qui il grosso problema: che non ha nulla, ma nulla di abbastanza rilevante che lo discosti dalle decine di simulatori analoghi; certo, ha dalla sua che di giochi sull'NBA non ce ne sono molti per Nintendo 64, anzi, ma questo non mi pare un buon pretesto per fare un lavoro non frettoloso perché sarei troppo pesante, ma comun-

que non eccelso.
Non appena comincerai a giocare ,ti renderai conto ti quanto questo **KBNBAC** sappia di già visto lontano un chilometro; gli sprite sul campo si muovono discretamente bene, dotati di animazioni non grandiose ma ac-

cettabili, solo che non possiedono caratterizzazioni, esultano insomma tutti allo stesso modo e vanno a canestro come tanti cloni. Visto che sto parlando di giocatori, non sono fatte molto bene nemmeno le varie statistiche che poi vanno a influire sul campo di gioco, giusto per fare l'esempio più eclatante, ho provato a far tirare una bomba da tre a Dennis Rodman, e ce l'ha fatta... si è mai vista una cosa del genere? Dennis Rodman è in assoluto il mio giocatore preferito, ma che riesca pure a fare i tiri da tre mi sembra fantascienza.



Il campo di gioco non è curato molto: il pubblico è semplicemente una bella texture che si muove come una gelatina e che dalla parte dei canestri non fa nemmeno quello; il pavimento è piuttosto ben fatto in quanto, essendo molto lucido, riflette le luci dei riflettori e le ombre dei giocatori in maniera abbastanza realistica, oltre a questo sfoggia in mezzo il marchio della squadra che ospita. Tutto quanto, però, trasmette come la sensazione di incompletezza, o meglio, manca di quel particolare che lo renda davvero realistico, e un realismo fatto a metà non mi sembra un granché.

Durante la partita muoversi non è affatto difficile, così come non è difficile correre e passare; attenzione, però, per quanto riguarda la corsa, se sceglierai di non depennare la voce stanchezza, sarai sempre dipendente da una sorta di barra del fiato, che diminuirà progressivamente a mano a mano che terrai premuto il tasto della corsa, per poi ricrescere una volta rilasciato. Impossessarsi della palla anche quando è preda di mani avverse non è molto difficile: basta lavorare di cattiveria con l'apposito tasto ma se per te è facile, per il computer è un gioco da ragazzi, e non solo, è anche abilissimo a bloccarti e a impedirti di proseguire, e a volte perfino a farti tirare... tutto questo senza che sia ben chiaro in che modo; semplicemente non puoi più "dribblare" l'avversario perché faresti fallo di passi e allo stesso tempo, se proverai a passare, non solo ti intercetterà il passaggio, ma ti avrà molto spesso sottratto la palla prima che tu abbia capito cosa sta accadendo.

Intendiamoci, questo non è un gioco difficile anche a livello hard, ma ti troverai invischiato in alcune situazioni che ti lasceranno molto perplesso e che di sicuro non contribuiranno a farti fare esclamazioni entusiastiche su questo prodotto.

In sostanza, considerata la cronica mancanza di giochi analoghi per Nintendo 64 non posso fare altro che reputare questo titolo uno dei migliori per la macchina americana, ma di sicuro non ci troviamo di fronte a un capolavoro.

Raffaele Sogni

NINTENDO 64

GRAFICA	82
SONORO	88
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	90

Non posso reputarmi pienamente soddisfatto di questo KBNBAC: certo, i titoli concorrenti sono praticamente nulli, quindi, per logica, questo è uno dei migliori giochi del genere per Nintendo 64; ma il fatto che io reputi questa console dalle incredibili potenzialità, non può che indispormi alla vista di un prodotto che potrebbe essere programmato benissimo su un Saturn (senza nulla togliere alla macchina Sega, che comunque ha indubbiamente minori capacità hardware). Non ho molto da dire, chiaramente se sei un grande appassionato del genere, questo titolo non te lo puoi far scappare, ma solo perché mi sembra che alternative non siano poi così numerose.

nYko™

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

AKA TRADE

Via Aurelia, 292 - 17023 CERIALE (SV)
Tel. 0182-993874 r.a. Fax 0182-991101
www.nyko.it

Powered by

POWERPLAY PSX

Joypad economico

PSX BAG

Studiata espressamente per la
Sony PlayStation e i suoi accessori
Realizzata con materiale resistente
e idrorepellente per una
maggiore protezione

MEMORY CARD PSX 8x

Disponibili in vari colori e capacità

E non solo...

Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive produttrici

SONY

KULA WORLD

PLATFORMROTOLANTEDIBESTIA

89

GIOCATORI 1

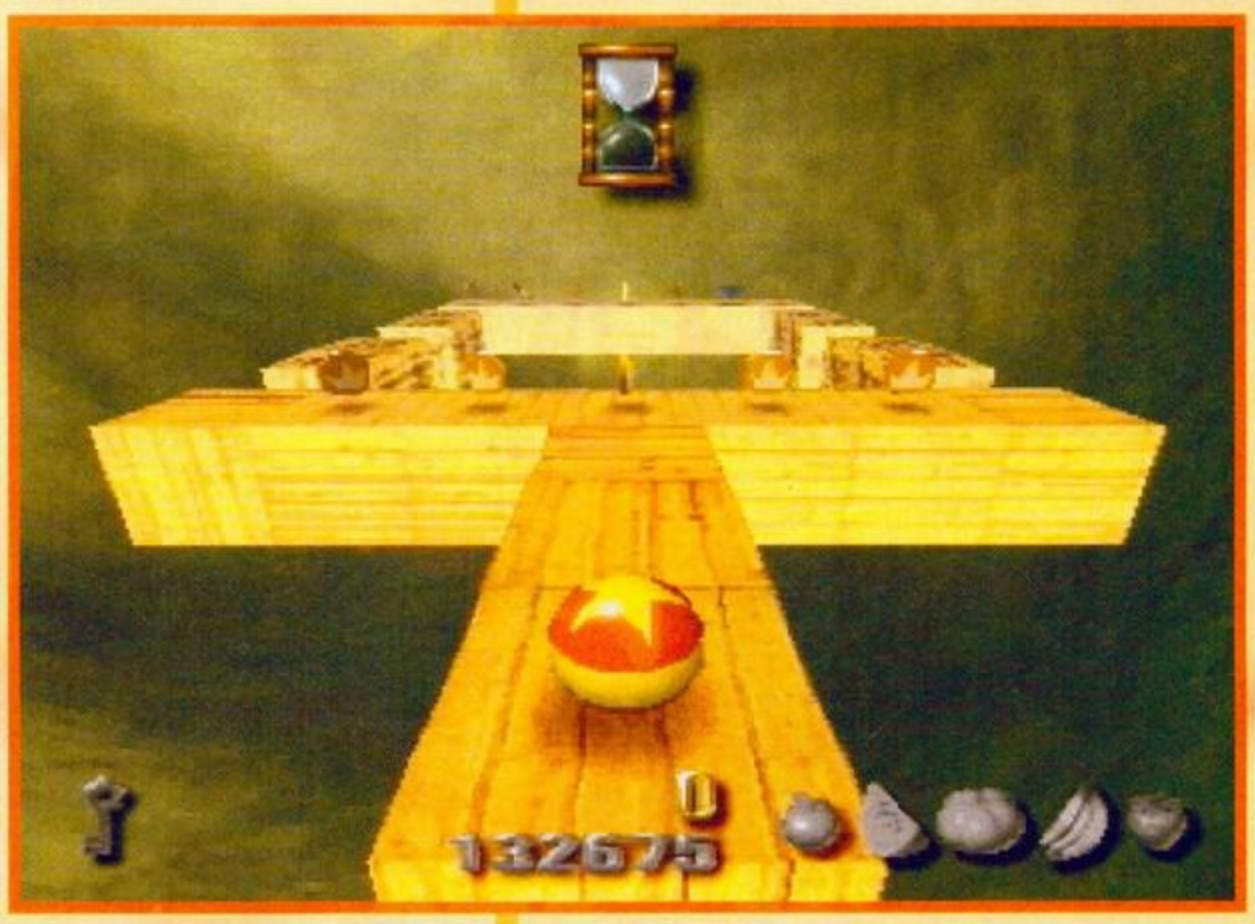
KULA WORLD

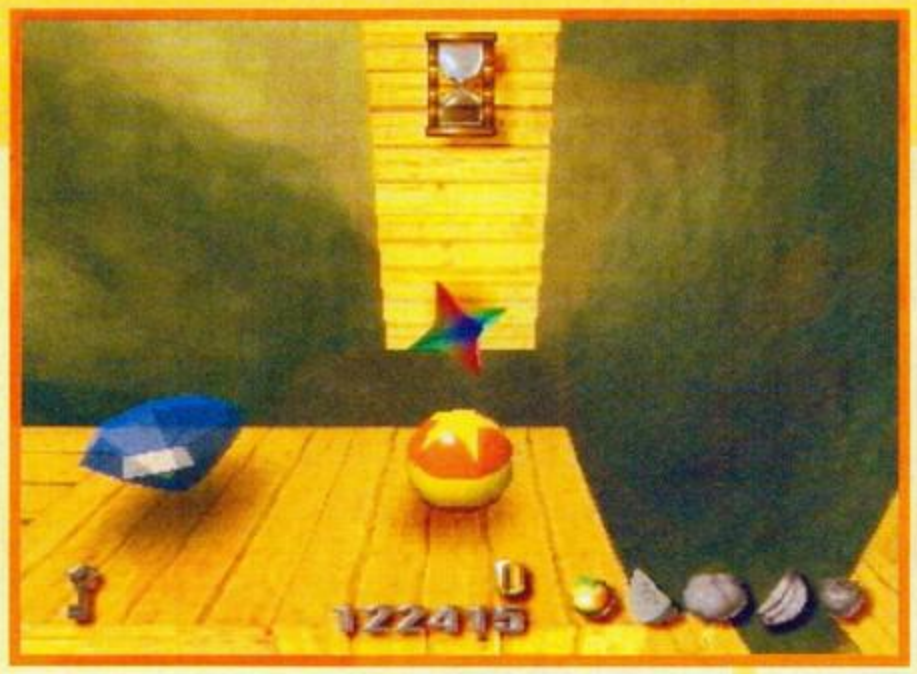
BOINK... BOINK... BOINK... BOINK... BOINK... BOINK... BOINK, CERTO CHE COME RIMBALZO IO...

Ve ne siete accorti? Ormai è arrivata l'estate. L'aria inizia piano piano a diventare sempre più calda (praticamente è già afosa a mille); la sera le pesanti giacche e i giubbotti vengono sostituiti da golfini leggeri perché si sta benissimo anche all'aperto. Le pesanti e interminabili giornate di pioggia si sono trasformate in fugaci temporaloni tuonanti. Insomma, è arrivato il momento di infilarsi un paio di bermuda, una camicia hawaiiana a tinte forti, occhiali da sole, cappellino di paglia, orzata alla mano e piazzarsi fissi davanti alla PlayStation. Beh per la verità sarebbe molto meglio potersene andare al mare, per sentire finalmente la sabbia calda fra le dita dei piedi ad ogni passo sul bagnasciuga. Ma poiché le vacanze sono ancora un po' distanti, diciamo che ci accontentiamo di piazzarci davanti alla cara consolle e passare il tempo libero intrippandoci con qualche videogioco nuovo. Ed eccolo qua il titolo che fa proprio a caso nostro: Kula World, che se non altro qualcosina di tutta l'atmosfera vacanziera da spiaggia descritta sopra ce l'ha, ossia un bel pallone da spiaggia come protagonista.

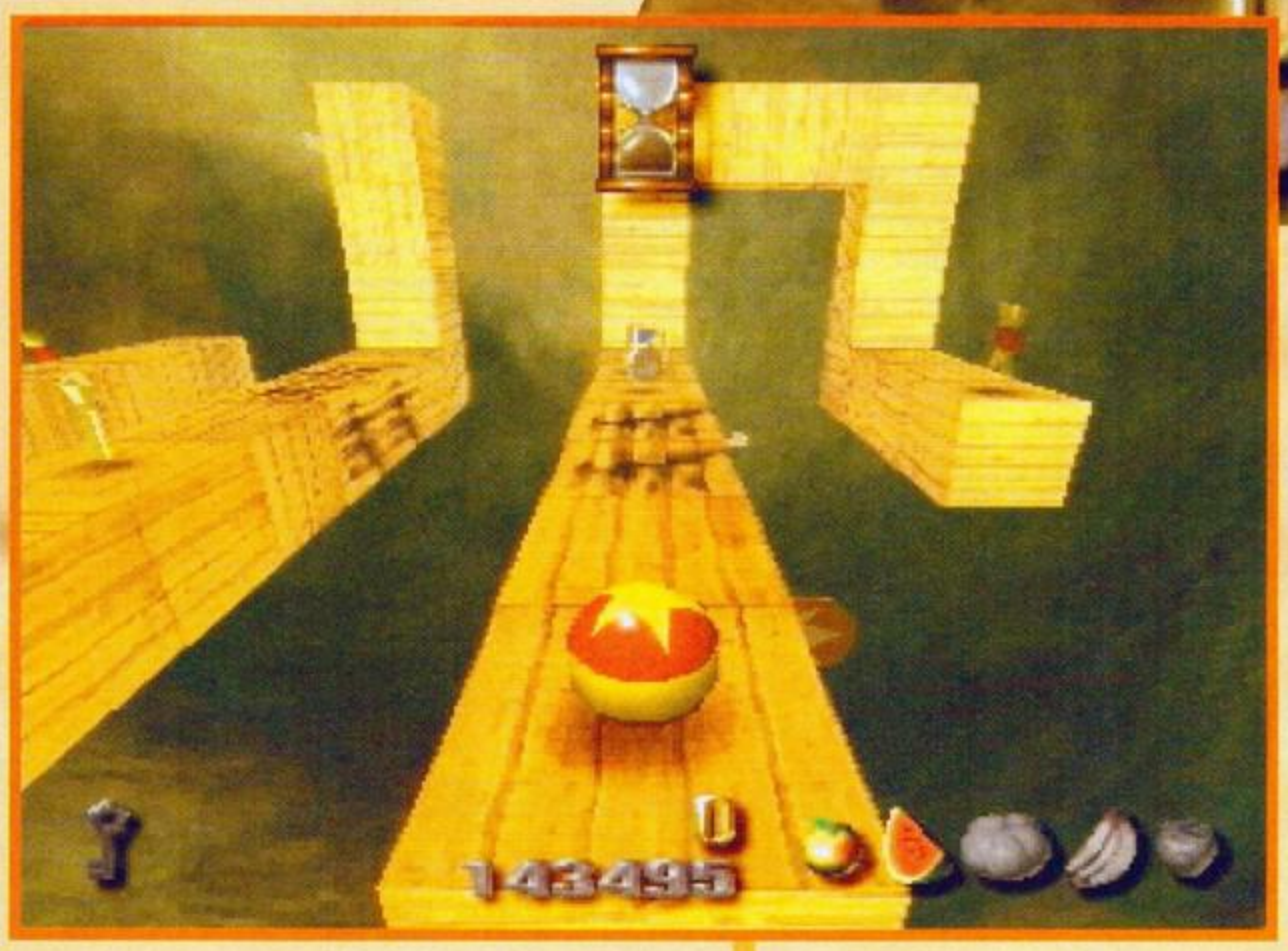
Sono certo che voi tutti siete lettori fedelissimi e affezionatissimi a ConsoleMania, al punto da non perdervi un numero e tanto meno una recensione. E quindi avrete già letto la preview che ho fatto per questo gioco sul numero di aprile. Ma diciamo che forse qualcuno era distratto o si è perso qualche particolare, o forse se ne era veramente andato al mare per il week-end e quindi, per dovere di cronaca, vi racconto nuovamente come funziona questo videogame tanto semplice

quanto geniale.
Voi siete una palla, nel senso che la vostra interfaccia al di là dello schermo televisivo è un bel pallone grande e colorato, che voi dovrete guidare con grande abilità lungo percorsi più o meno difficili. Il concetto è quello del platform classico, in cui abbiamo un percorso da compiere entro un tempo massimo e lungo il quale dobbiamo raccogliere alcuni bonus ortofrutticoli, mele, angurie, banane, zucchine e via dicendo. Il tutto, ovviamente, evitando i pericoli in costante agguato. Tra i vari bonus da raccogliere ci sono anche le chiavi che ci permettono, letteralmente, di aprire una porta e passare di livello.
Tanto per ritornare nell'atmosfera vacanziera da Rimini di cui parlavo all'inizio, il concetto di Kula World è un po' quello delle storiche biglie con i ciclisti su una pista scavata nella sabbia. Chiaramente qui non si gioca contro nessuno, l'unica cosa da battere è il tempo, che viene scandito in maniera inequivocabile da una spietata clessidra posta centralmente in alto allo schermo. Anche il circuito è particolare, perché ci muoviamo su lunghe e tortuose colonne, con la possibilità di percorrerle lungo tutti i lati. E dopo qualche minuto di gioco, se non inizia a girarvi la testa, vi ritroverete capovolti a testa in giù sul divano in una qualche strana posizione che ricorda molto da vicino un virtuosismo yoga. Questo perché il semplice ma altrettanto potente motore 3D, che gestisce i movimenti, consente di capovolgere continuamente la situazione a seconda di dove vogliamo andare. Oltretutto, a complicare la situazione, spesso bisogna saltare da una colonna all'altra (e vi risparmio le volte che sono caduto nel vuoto...) per proseguire il percorso "obbligato" e arrivare alla conclusione del livello.
I pericoli che possiamo incontrare lungo la difficile strada che porta alla fine del livello, e quindi alla salvezza, sono molti e molteplici.
Il primo nemico è il tempo. Come ho già detto è indicato da una clessidra e varia di volta in volta a seconda della complessità percorso; durante il gioco quello a disposizione si può prolungare se, allo scandire degli ultimi venti secondi, si riesce a trovare un bonus fatto a clessidra e gli si passa sopra. Ma attenzione: se passate sulla clessidra prima dello scadere degli ultimi secondi, si otterrà l'effetto contrario e cioè vi resteranno solo una manciata di secondi per trovare la chiave e l'uscita, oppure per saltare su un'altra clessidra.
Altro pericolo è il salto nel vuoto. Non sempre infatti è facile calcolare con precisione la traiettoria esatta di caduta per atterrare su un'altra parte di percorso. Infine, tra le tante cattiverie che i programmatori hanno voluto regalarci per metterci i bastoni tra le ruote, non poteva mancare un po' di creatività: vetri taglienti che sgonfiano il pallone all'istante, piastrelle roventi che lo fanno scoppiare o stelle appuntite che si muovono sbarrandoci pericolosamente la strada.





Naturalmente nei primi livelli non si ha il piacere di incontrare tutti i pericoli. Anzi, sono così semplici e facili che sembrano voler palesemente insultare le nostre doti di gamer. Ma vi assicuro che già a partire dal quinto quadro la situazione si fa sempre più impegnativa e critica.
Alcuni livelli hanno due porte, e quindi due diverse chiavi: una è la vera e propria uscita, che ci permette di abbandonare il quadro; l'altra, invece, dà accesso a un livello bonus ed è qui che la situazione si fa ancor più difficile. Infatti in pochissimi secondi abbiamo la possibilità di raccogliere i vari frutti e far girare i numeri sul totalizzatore dei punti, ma solitamente sono messi in punti nascosti o particolarmente difficili da raggiungere.
Le musiche sono molto carine; al di là del fatto che il nome Kula World ricorda Kula Shaker, sono un po' diverse dalle solite, molto d'ambiente e d'effetto. Così come anche i suoni di quando la palla rimbalza e cade nel vuoto, o si sgonfia oppure esplode (e ogni volta che una di queste cose accade, me ne vado a cozze), sono divertenti.
Ma una particolare nota di merito va alla grafica. I cieli azzurri e i toni caldi degli sfondi in cui si intravedono in lontananza delle montagne o dune di sabbia, mi fanno pensare all'Egitto (il che è strano perché io in Egitto non ci sono mai stato). E questo sapore egiziano è sicuramente dato anche dalle colonne che, spesso e volentieri, sono percorse da geroglifici. Mentre invece lo stacco è forte nei livelli bonus, dove i colori sono fortemente psichedelici e ricordano da vicino la storica lampada Magma molto seventies (ve la ricordate?).
Insomma, devo che le impressioni che ho avuto la prima volta che ho provato Kula World per la preview, sono riconfermate anche dalla versione definitiva. Andatevele a leggere nell'apposito box...



Thomas TMM Mantero

PLAYSTATION

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	87

Ci troviamo davanti a un videogioco decisamente unico nel suo genere (anche se con una palla che rotola abbiamo già visto lo storico arcade Marble Madness), realizzato con dignitosa precisione, mosso da un motore 3D che molto veloce e condito da una grafica accattivante. E già queste qualità bastano per dare un'idea della sua piacevolezza, giocabilità e longevità. Ma naturalmente quello che premia più di tutto è l'idea: semplice, precisa e geniale

HEART OF DARKNESS

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Heart of Darkness, un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre.
Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà.
A capo di un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che è venuto a liberare
il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo!
Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia...
E' Heart of Darkness... candidato ad essere il mi[illegible]lattform di sempre.

- Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose
- 176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche
- Ideato dai creatori di Another World e Flashback
- Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica

© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES - All rights reserved. "PlayStation" and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ocean

www.heartofdarkness.com

PlayStation

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

LE NUOVE RIVISTE

XENIA EDIZIONI VI ATTENDONO

TUTTI I MESI

IN EDICOLA.

Trucchi, soluzioni, recensioni e novità per PlayStation

Navigazione sicura tra hobby, professione e divertimento

Trucchi, soluzioni, hardware e giochi on line per PC

GREMLIN

MOTORHEAD

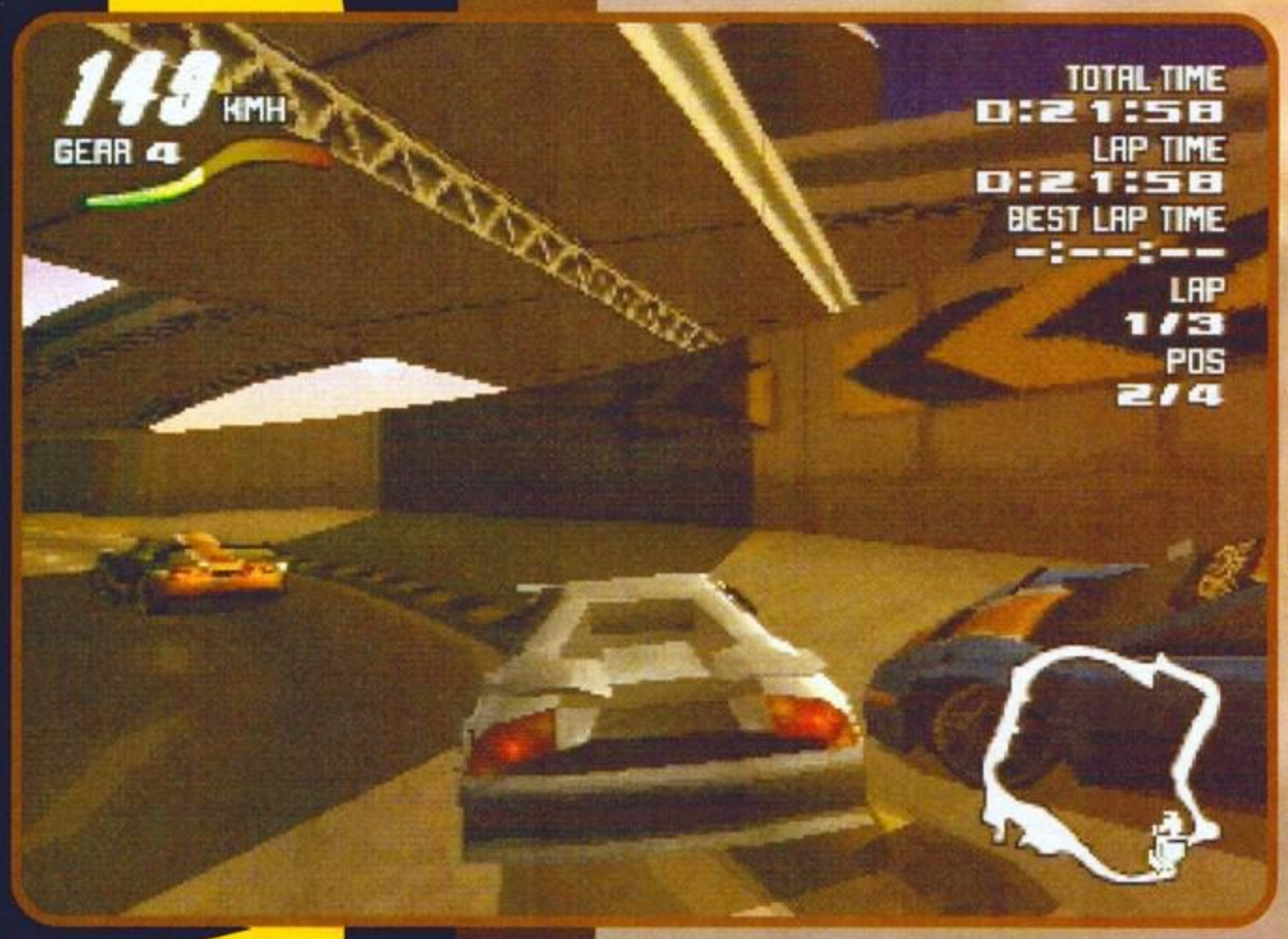
RITIRO PATENTE

90

GIOCATORI 1-2

MOTORHEAD

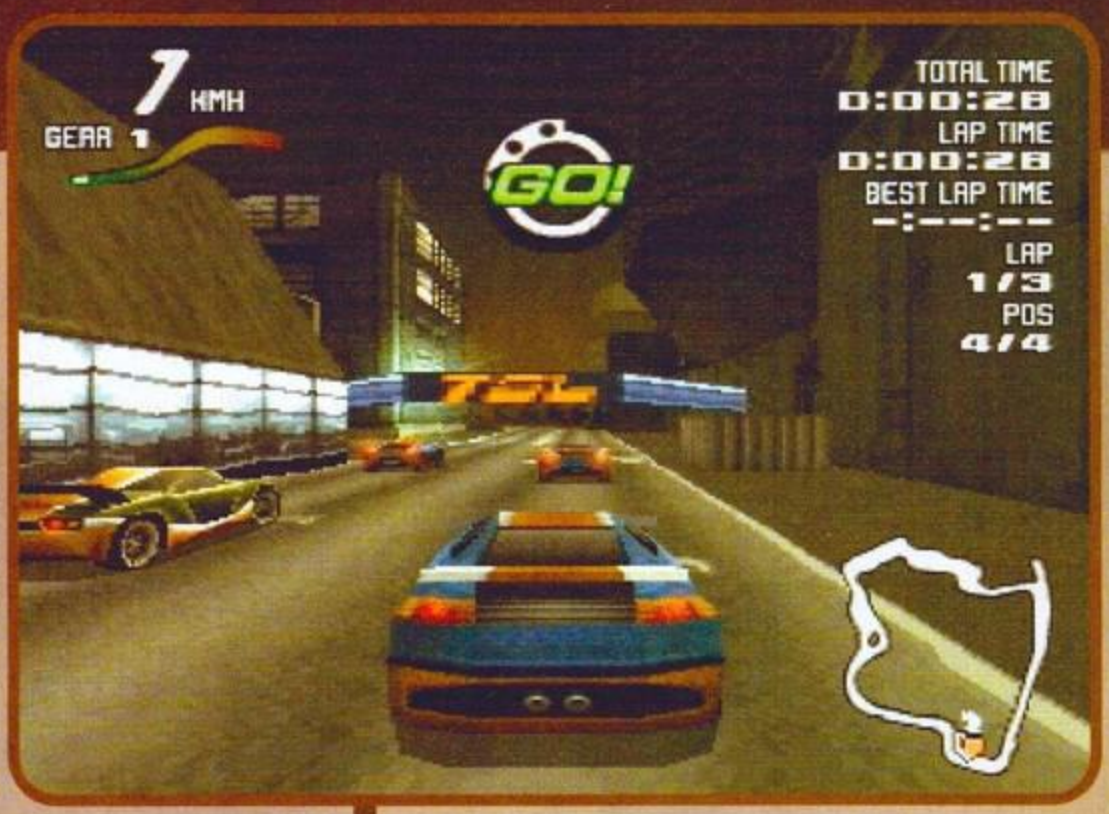
IN QUESTO GIOCO SI HA FIN TROPPO POCO RISPETTO DEL CODICE DELLA STRADA. PER RECENSIRLO SERVIREBBE UN VERO SPERICOLATO AL VOLANTE! EHI, RAGAZZI MA PERCHÉ MI GUARDATE TUTTI IN QUEL MODO?



REC

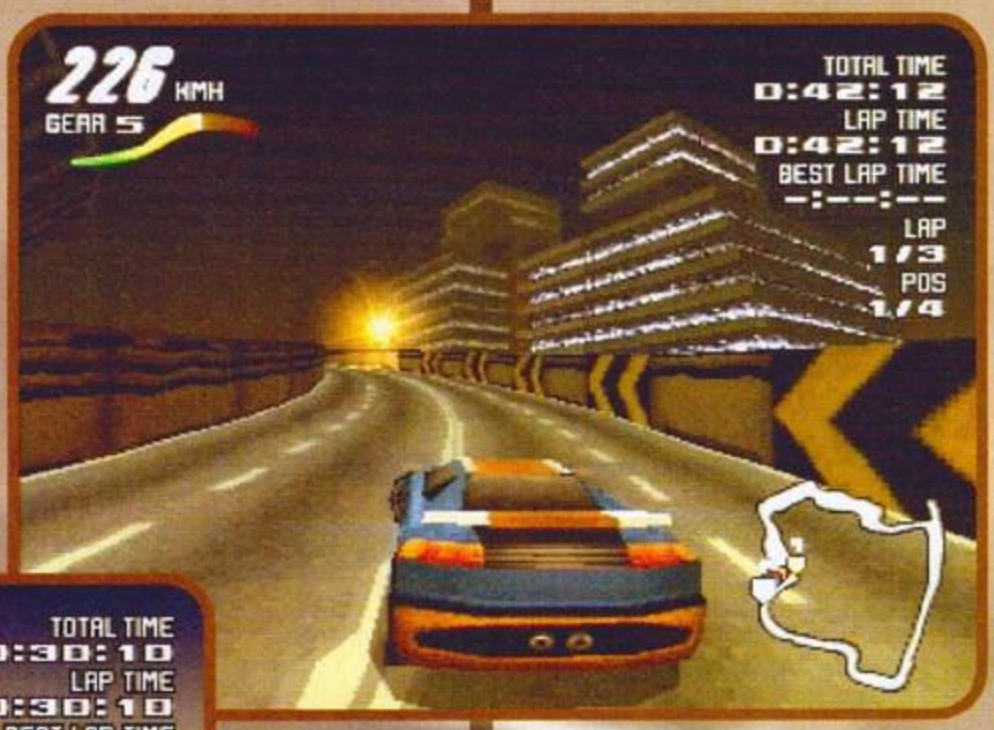
Sono davvero emozionato. Questa recensione segna il mio ritorno tra queste pagine che ho tanto amato, e che ultimamente mi avevano visto "esule" tra le sole righe del Bovas Hard Cafè. L'ultima recensione che scrissi per ConsoleMania, se la memoria non m'inganna, fu Donkey Kong Country per Super Nintendo e questo dovrebbe dare un'idea del varco spazio-temporale che mi separa dall'ultimo globale assegnato su questa rivista.

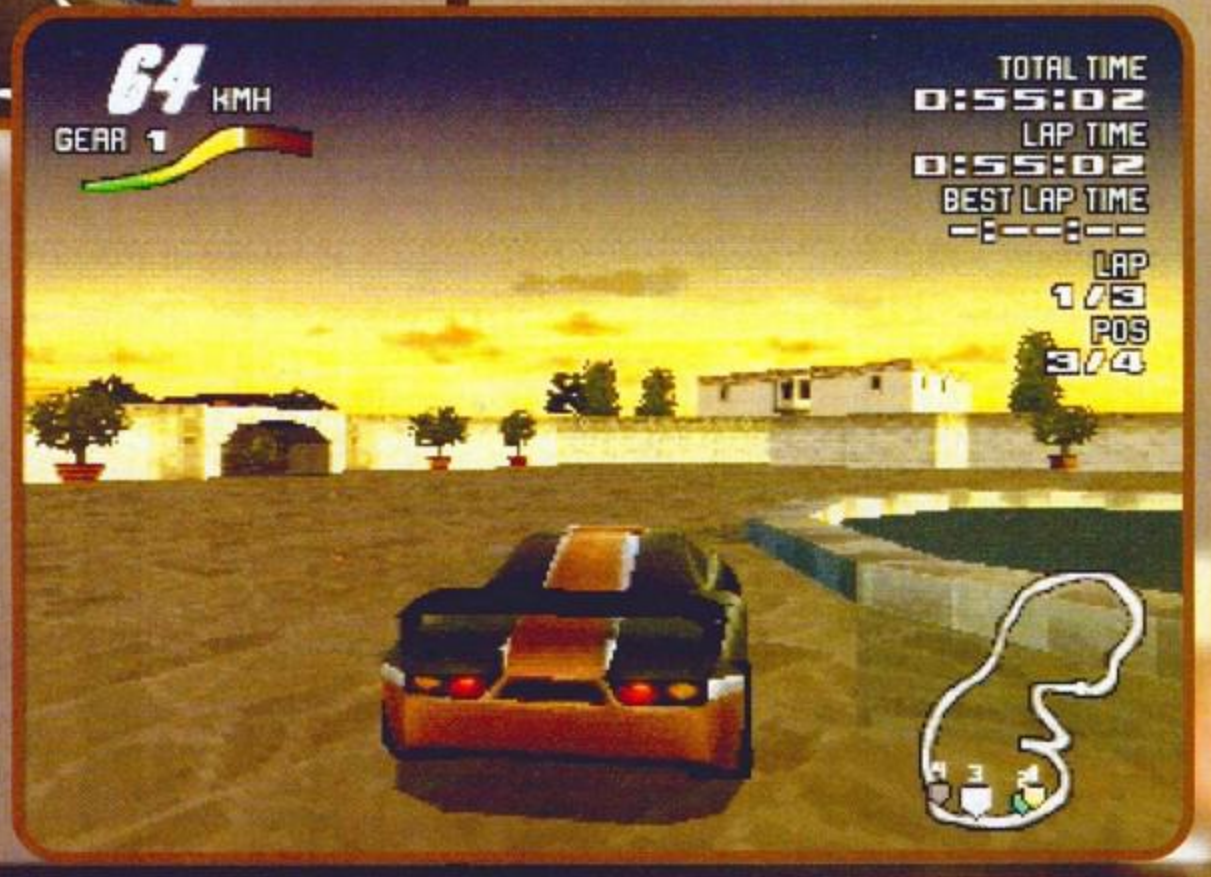
Vabbè, non è certo per dirvi cosa ho fatto nel frattempo che sono qui, ragion per cui passo subito al sodo: Motorhead. Tempo addietro, Marco e io ricevemmo l'invito a partecipare a una conferenza stampa in cui sarebbe stato presentato proprio questo gioco. Da bravo musico, appena lessi il fax pensai subito a un bel gioco su licenza dei Motorhead, magari con tutte le più famose canzoni della popolare band come colonna sonora... Ma ahimè mi sbagliavo. Giunto alla confe-



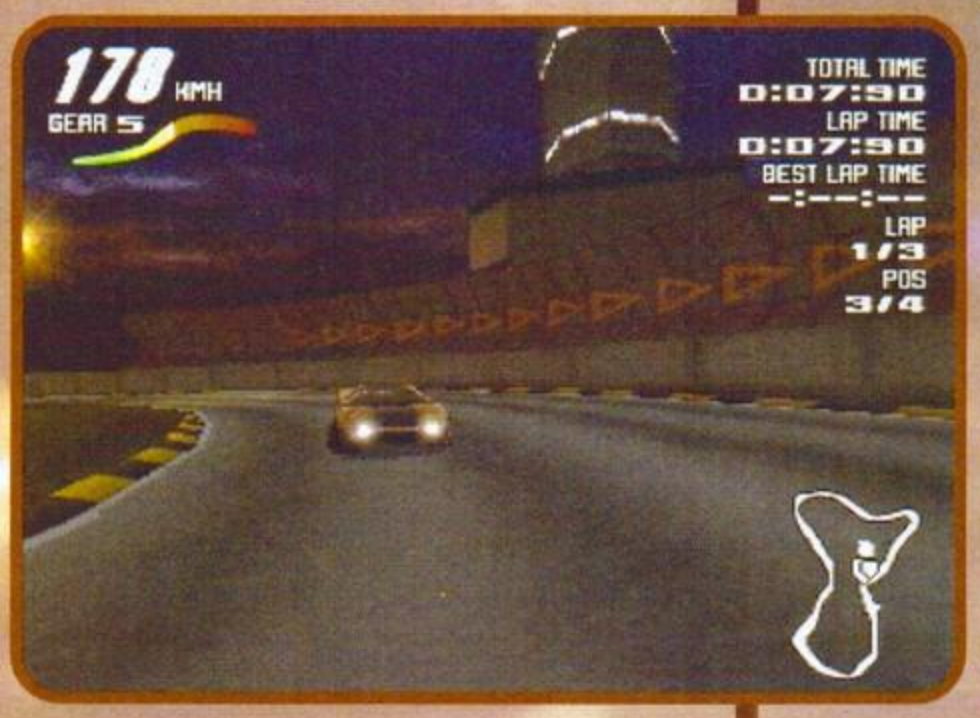
renza, mi associai a un discreto manipolo di giornalisti tutti intenti a dare la prima occhiata a un nuovo gioco di corse dall'ambientazione futuristica, e a porre le domande di rito ai programmatori: "Quanto tempo avete impiegato per fare questo e quello?", "La versione Playstation cos'ha di diverso rispetto alla controparte PC" e, questa non me la dimenticherò mai in quanto mi raggelò il sangue nelle vene, "Che scheda audio monta quel computer?". Inutile aggiungere che tutti i presenti si girarono verso il tapino che la pose, lanciandogli qualche occhiataccia di pietosa commiserazione. A scanso di equivoci, quel tapino non ero io, e di sicuro neanche Marco...

Comunque sia, da quell'assolato pomeriggio di marzo, di acqua n'è passata parecchia sotto i ponti e finalmente possiamo dare una valutazione precisa a questo bel giochino, senza ovviamente dimenticarci di fornirne un'adeguata descrizione. Allora, tanto per cominciare si tratta di un gioco di corse e questo lo avevamo già detto. Abbiamo anche posto l'attenzione sulle ambientazioni futuristiche e qui possiamo calare qualche dettaglio in più: i percorsi sono sei, di cui due immediatamente disponibili e altri quattro da guadagnarsi "col sudore". Questi due si chiamano Goldbridge e RedRock, sono entrambi molto simili a due futuristiche tangenziali cittadine e servono essenzialmente ad impratichirsi, offrendo comunque al novello giocatore un buon margine di sfida. Questi due percorsi, infatti, sembrano davvero fatti apposta per fare la mano sul sistema di controllo (che prevede anche l'utilizzo facoltativo del joypad analogico, qualora ne abbiate uno a disposizione), e percorrendoli ci troveremo già ad affrontare qualche curva insidiosa e dei vicoli ciechi che possono compromettere l'andamento di una gara. Più in là, incontreremo anche Neo City (la classica città post-industriale, con tutti i problemi di viabilità tipici di una metropoli), Atlantika (un paesaggio solare con cambi di direzione piuttosto repentini e alcuni passaggi ostici), RuhrStad (una pista immersa tra fabbriche che fanno molto 2100 decadente) e Olympos (certa-





mente il percorso più originale, visto che c'immergerà in una Grecia tra il futuribile e l'antico). Ognuno di questi percorsi può essere "vissuto" dal giocatore in modi differenti, grazie alla possibilità ormai standard



di modificare la posizione della telecamera, e a renderli più "vivi" ci pensano alcuni piacevoli elementi grafici aggiuntivi tipo treni e altri mezzi che passano sui ponti, o a lato delle strade, in maniera del tutto ininfluente sull'andamento della gara.

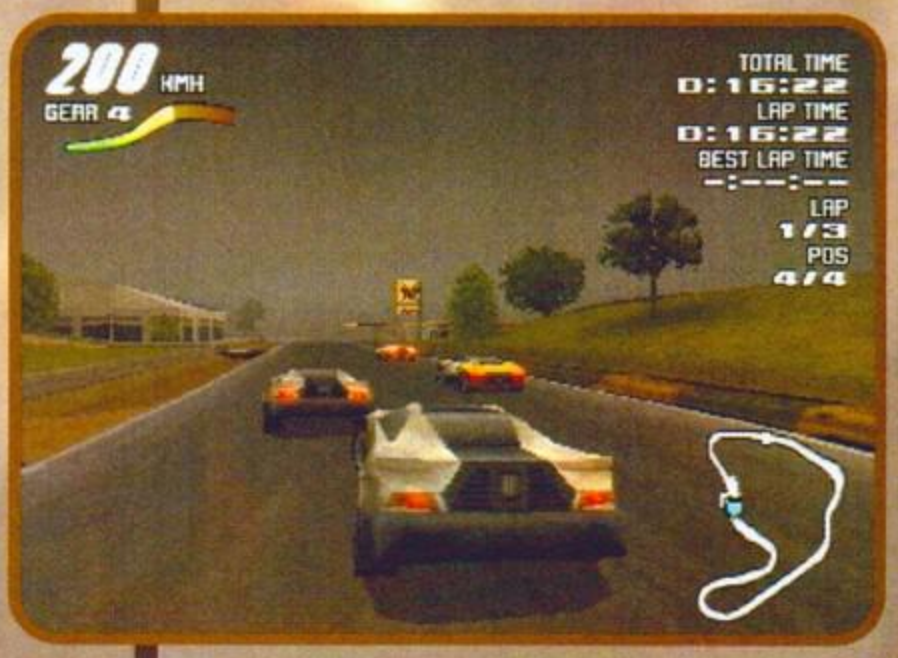
Motorhead può essere giocato in diversi modi: campionato, gara singola su percorso a scelta, prova di velocità e ghost mode. Se i primi tre non hanno certo bisogno di spiegazioni, il ghost mode merita un po' di attenzione in più: ad ogni gara, la Playstation memorizza tutte le vostre mosse, e vi permette di misurarvi contro voi stessi la volta successiva, facendovi gareggiare contro la tipica "macchina fantasma" (scontrandosi con la quale non farete incidenti, ma la trapasserete come se fosse, per l'appunto, incorporea). Stranamente, però, non sono stati adottati accorgimenti per distinguerla dalla macchina 'solida' (di solito si usa il wireframe, la tinta unita, oppure una trasparenza come nella controparte PC. Qui nessuna delle tre), e questo sulle prime potrebbe mandarvi un po' in confusione.

Nella modalità a due giocatori, invece, viene adottata la collaudatissima tecnica dello split-screen. Le macchine a disposizione sono nove in totale, ognuna caratterizzata per accelerazione, velocità e manovrabilità.

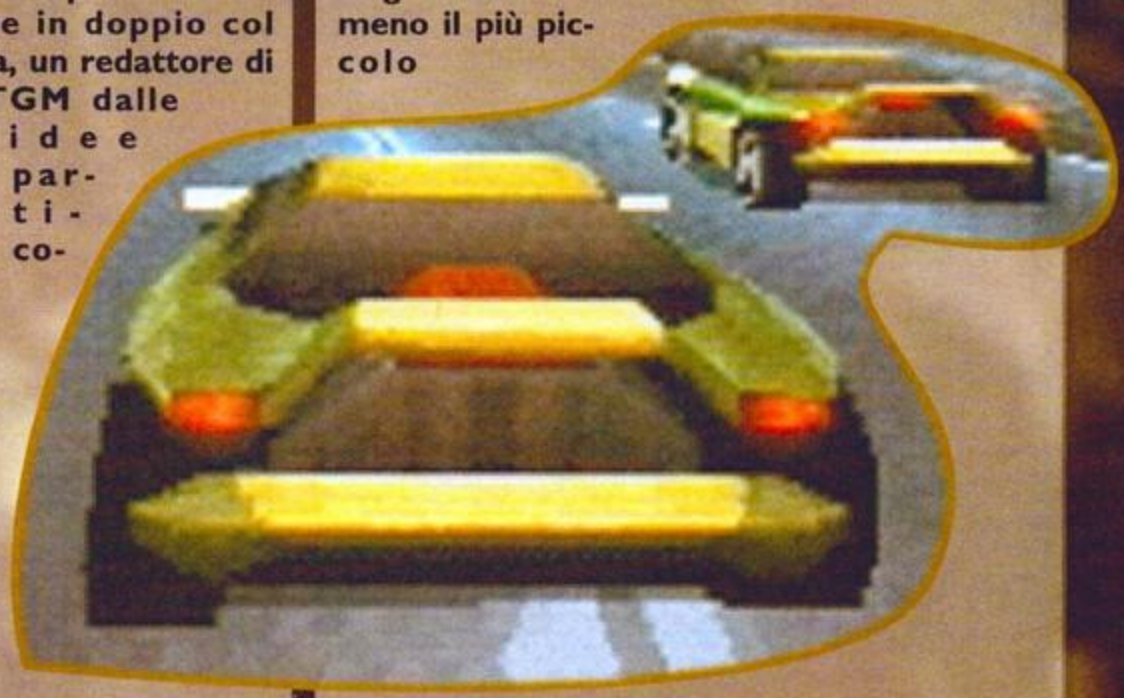
Spingendoci oltre, possiamo tranquillamente affermare che impratichirsi con una, e poi giocare con un'altra, dà l'effettiva sensazione che qualcosa sia veramente cambiato. Che dire, allora, di Motorhead?

Beh, innanzitutto che mi sono parecchio divertito a giocarci (anche in doppio col Duspa e con Alex La Spada, un redattore di TGM dalle idee particolarmente fornite), e poi che mi ha piacevolmente impressionato per lo stile grafico (i giochi di luce sono bellissimi) e il sistema di

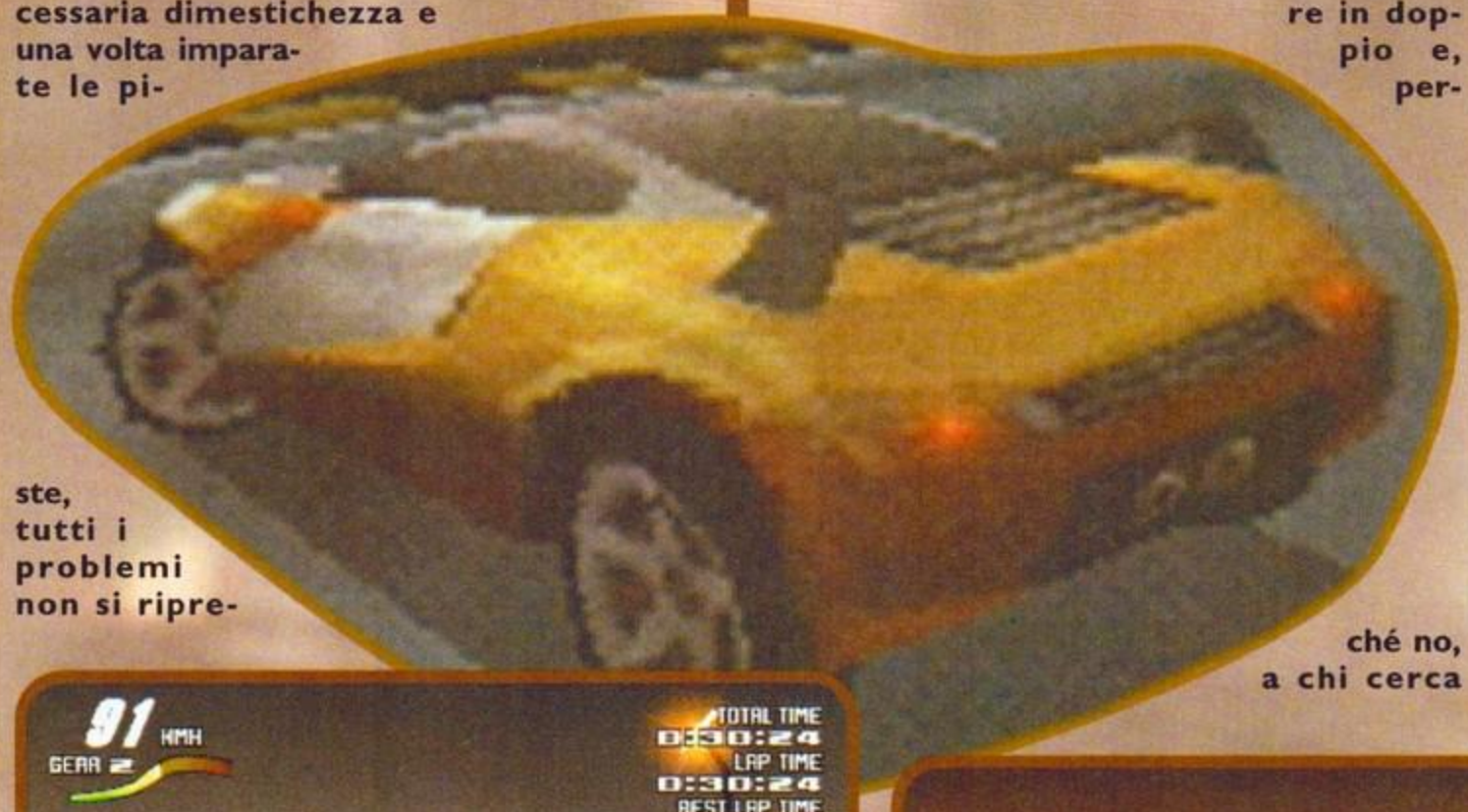
controllo, a mio avviso azzeccato (non so se avete presente POD della Ubisoft... ecco!). Molto carino, anche se a dir la verità tutt'altro che impressionante, il commento sonoro. Ciò che invece mi ha lasciato perplesso è livello di difficoltà iniziale, che non perdona

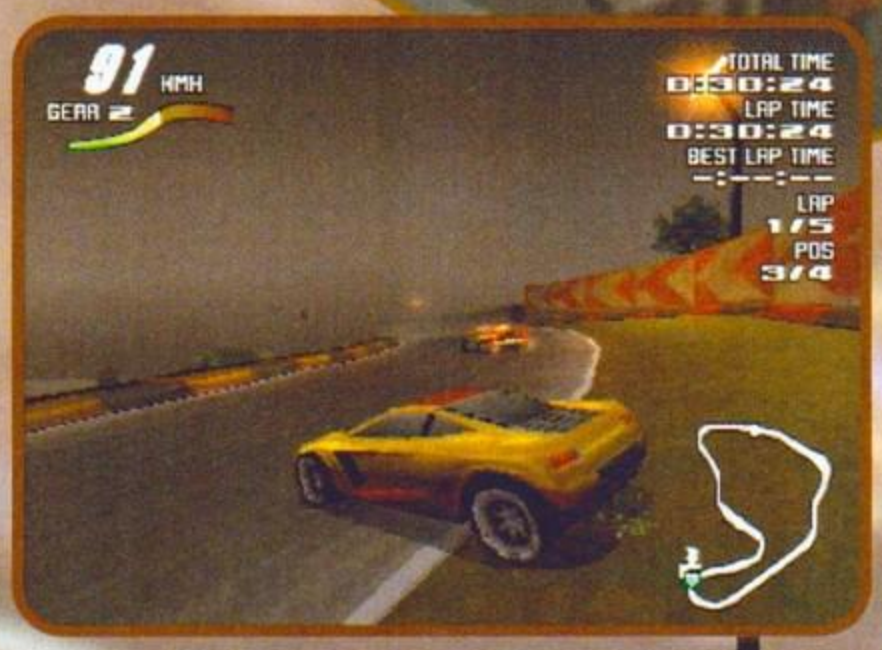


al giocatore nemmeno il più piccolo



errore, nemmeno alle prime partite. Gareggiare significa conoscere a menadito la pista, guai partire male altrimenti non raggiungerete mai più i vostri avversari... insomma, sulle prime può risultare un po' snervante. Tuttavia, acquisita la necessaria dimestichezza e una volta imparate le piste, tutti i problemi non si ripresenteranno più. Insomma, Motorhead si è rivelato una piacevole sorpresa, non sarà certo ai livelli di altri giochi di guida come il sommo Gran Turismo, ma sa guadagnarsi la sua fettina di divertimento. Consigliato senza riserve a chi ama giocare in doppio e, perché no, a chi cerca qualcosa d'impegnativo senza pretendere il realismo di una simulazione.





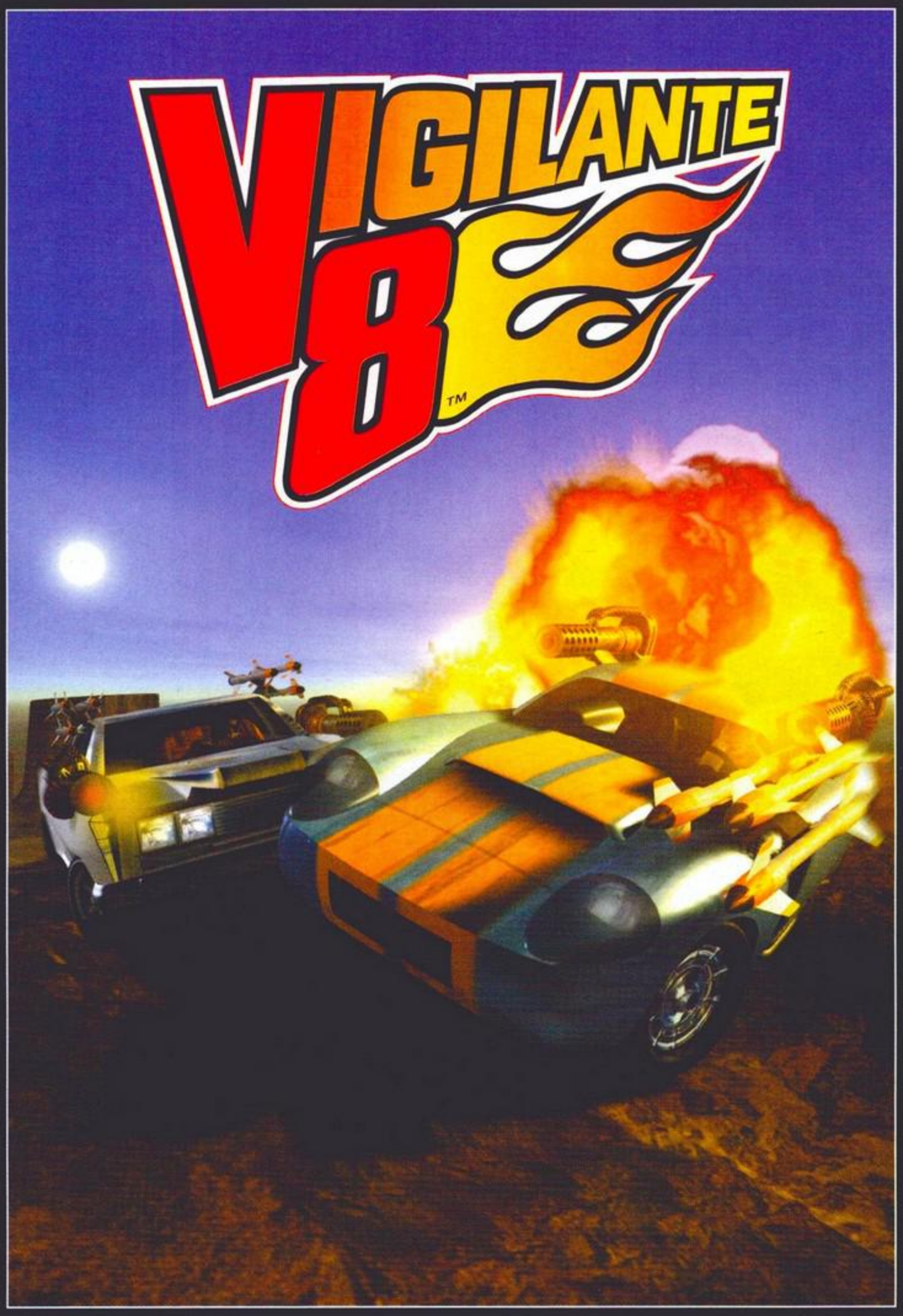
PLAYSTATION

GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	89

Un gioco arcade ben calibrato che presenta un buon coefficiente di sfida, divertente da soli ed estremamente piacevole se giocato in due. Ottimo per chi non chiede il realismo di una simulazione e sconsigliato solo a coloro che pretendono sempre l'impossibile da ogni cosa.

Paolo Besser

VIGILANTE 8™



PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

ACTIVISION®

"Vigilante 8 porterà lo standard dei giochi di combattimenti con auto a livelli stratosferici, combinando livelli distruttivi, incredibili armi e spettacolari effetti speciali con una trama intrigante e ricca d'azione". Queste parole pronunciate dal vicepresidente dell'Activision International non lasciano dubbi su come siano innovativi il concetto e la realizzazione di Vigilante 8.
Nel 1975 il sud-ovest dell'America è invaso dalla criminalita... i coyote, la gang più crudele di tutte hanno in mano il territorio, le autorità e le forze dell'ordine corrotte dal denaro e dal potere non intervengono. Allora i cittadini decisero di farsi giustizia da soli.

- **Azione di combattimento ultraveloce: un motore 3D esclusivo consente di avere un incredibile velocità di movimento poligoni, che impedisce qualsiasi scatto o rallentamento.**
- **Dodici arene completamente in 3D reale: i livelli sono creati per consentire un 'esplorazione totale al giocatore, e tutte le parti che compongono le arene possono venire distrutte!**
- **Grande varietà di macchine: 12 ultraefficenti veicoli, carichi di incredibili armi supertecnologiche e caratteristiche di motore e carrozzeria diverse.**
- **Opzioni di viduali multiple: vigilante 8 offre la possibilita di molte visuali, tutte in 3D, compresa la possibilità di giocare in due in modalità split-screen.**

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Activision è un marchio registrato e Vigilante 8 è un marchio della Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux è un marchio della Luxoflux Corp. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e i nomi depositati sono di proprietari dei legittimi proprietari.

REVIEW

NAMCO

POINT BLANK

NON-IL-SOLITO-SPARATUTTO

90

GIOCATORI 1/2

POINT BLANK

CARICARE, PUNTARE E... TRANQUILLI NON È UN'ESECUZIONE, AL CONTRARIO È UN VERO SPASSO.

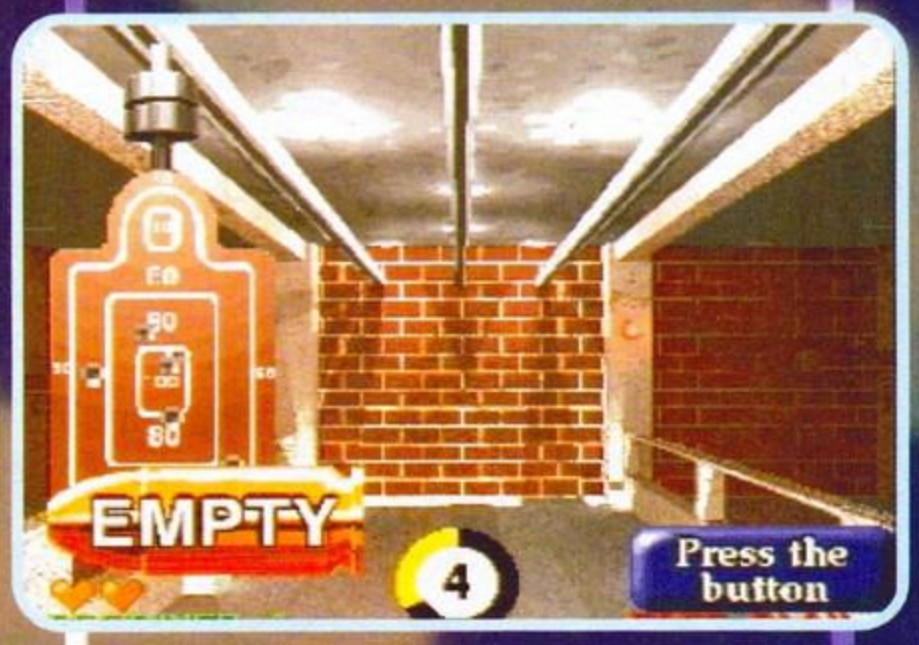
Nonostante io mi ritenga giovane, giovanissimo (praticamente un ragazzino), davanti a cose come questa non posso che sentirmi vecchio. Mi spiego: avete presente le vecchie fiere di paese? Quelle con l'ottovolante che faceva un vero e proprio otto (da cui il nome); quelle con le macchinine degli autoscontri, con la galleria degli orrori, e via dicendo? Insomma le fiere di una volta, che avevano un sapore particolare di paese.

Bene, a quelle fiere c'era sempre il tiro a segno: si poteva sparare ai palloncini, alle pipe di ceramica, a veri e propri bersagli e, in

quelle più vecchie, al povero orso che una volta colpito si rizzava un po' alterato su due zampe. Per altro il tiro a segno era un'attrazione un po' diversa perché si aveva la possibilità di dimostrare la propria abilità, magari sfidando qualche altro amico.

Questo è il punto di partenza della Namco che, con Point Blank, ha realizzato un videogioco dove non c'è bisogno di una storia alla Die Hard o alla Time Crisis per divertirsi, perché lo scopo è semplicemente quello di prendere la mira e sparare a bersagli più o meno curiosi. Anche se per la verità una storia c'è, ma non è lo scopo principale del gioco.

Point Blank è la trasposizione per PlayStation del famoso coin-op da bar. Il



gioco in se è stupido, basta prendere la mira e sparare. Ma è come dire che per suonare il pianoforte basta schiacciare il tasto giusto al momento giusto, perché in realtà gli sviluppatori della casa giapponese si sono divertiti mettendo prove di tiro che vanno dalle più semplici e banali alle più snervanti, in grado di mettere in crisi anche i più abili e professionali killer da videogame.

Appena finita la piacevole animazione iniziale, in cui avrete piacere di conoscere Dr. Don e Dr. Dan (i protagonisti), selezionate il livello desiderato scegliendo tra training, beginner o expert, mettetevi comodi, collimate il mirino della vostra GunCon e siate pronti a tutto.

Facciamo il caso che abbiate scelto beginner (anche perché le prime volte con il livello expert si fanno certe figuracce...): vi verranno presentate sedici prove di abilità, divise in quattro gruppi da quattro. Scegliete una delle prime prove e iniziano le danze. Le prove non aumentano di difficoltà con il progredire del gioco, sono tutte difficili in base alla categoria scelta all'inizio. Alcune, per esempio, testano la vostra mira e la vostra precisione, dandovi una singola pallottola e cinque secondi di tempo per colpire una piuma che cade, oppure sempre con una pallottola ma con dieci secondi a disposizione, dovrete colpire una mela appoggiata sulla testa a Dr. Don (che in questa situazione ricorda tanto un eroe nazionale della vicina Svizzera).

Altre prove, invece, si basano sul "tiro istintivo", e quindi pallottole illimitate per colpire tra file di bottiglie o bersagli di uno stesso colore sparsi per tutto lo schermo. Naturalmente non mancano le prove in cui bisogna abbattere delle sagome sempre rigorosamente bidimen-

sionali, quasi naïf, di ninja o di terroristi evitando, ovviamente, di sparare agli ostaggi. E una volta arrivati in fondo a tutte e sedici le prove del livello, bisogna colpire una serie di bersagli posti come merletti sulle mura di un castello e godersi lo spettacolo pirotecnico che ne segue.

Detto così sembra un videogioco semplice e in realtà lo è ed è proprio questa la sua forza. Non dovete impersonare una sorta di Rambo e svolgere una storia dall'inizio alla fine, per salvare la Terra da chissà quale minaccia. Lo scopo del gioco è solo quello di scegliere un livello, seguire attentamente le istruzioni di ogni prova e sparare.

Niente di più. Un po' come il caro buon vecchio Tetris: non serve un motivo logico per incastrare i tasselli, bisogna farlo e basta. Si stacca dalla realtà, e si passa un po' di tempo divertendosi senza pensare.

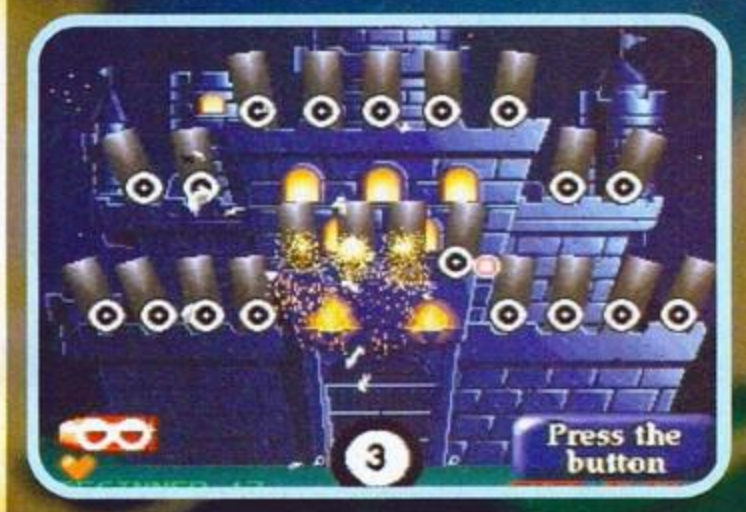
E così scattano le sfide alla grande, perché il gioco si può fare anche in due e addirittura con due pistole contemporaneamente. Per motivi di cronaca vi risparmio le umiliazioni a cui sono stato sottoposto da parte della mia ragazza, che di punto in bianco si è scoperta una provetta tiratrice (anni e anni di videogiochi buttati al vento).

Ma del resto è questa le vera forza di questo gioco, il vero motivo per cui una volta inserito nella consolle, troverete grandi difficoltà a toglierlo: la sfida. Sì, perché quando vedete un vostro

amico in meno di cinque secondi colpire con una sola pallottola una mosca in volo (e gira voce in redazione che un pistolero simile esiste)[Andrea Fattori, che in un paio d'anni ha ormai fatto solo un paio di recensioni – del resto è presissimo... Io dopo averlo fatto avrei bruciato il gioco, tanto di meglio non avrei potuto fare... NdAlex], il minimo che possiate pretendere è di ottenere lo stesso risultato. E allora l'istinto naturale è quello di dimenticare i fantastici Gran Turismo o Tekken 3 e continuare a giocare dicendo tra voi "Questa è l'ultima, giuro che è l'ultima... Se non riesco a prenderla adesso mollo tutto e mi sfogo lanciando un Aston Martin Vintage Volante a fuoco per un paio di tornanti, che è molto più facile". Ma la verità è che passeranno ore prima che ciò avvenga, perché è sempre così: più semplici e stupidi sono i videogiochi e più ci mandano il sangue in acido se non riusciamo a passare un livello.

Naturalmente la Namco ha pensato anche a chi tra di voi preferisce il genere più "mentalmente impegnativo" e ha inserito in questo titolo un'adventure i cui protagonisti , Dr. Don e Dr. Dan, vengono guidati dal giocatore all'esplorazione di Point Blank Island (che curiosamente ha la sagoma che ricorda molto quella di una pistola), alla scoperta di un mondo ricco di sorprese e prove di abilità. In questa specie di gioco di ruolo potrete muovere i personaggi con la pistola (mirando e sparando dove volete che vadano) e lo scopo è quello di sconfiggere il boss malvagio affrontandolo e, ovviamente vincendolo, in una serie di prove di sfide, che poi altro non sono che le stesse prove di abilità del modo arcade.

Graficamente questo titolo è molto curato, anche se il risultato finale può sembrare semplice e riduttivo. La scelta della bidimensionalità, rispetto alla spettacolarità di giochi 3D del calibro del già citato Time Crisis, non dà fastidio, anzi lo rende più simpatico. E tra i pupazzetti e i bersagli da colpire le citazioni si sprecano (in una delle sfide ci ritroviamo i personaggi di Dig, altro coin-op storico di qualche anno fa). Anche le musiche e i vari suoni sono piacevoli, hanno un po' il gusto dei coin-op di una volta (buffa come affermazione visto che questo titolo è proprio da lì che parte).



Thomas TMM Mantero

PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	86
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	97

Devo riconoscere che, ancora una volta, la Namco ha fatto centro, adattando questo videogame al formato PlayStation. Del resto i giochi graficamente avanzati e con storie intriganti sono bellissimi ma vengono superati da giochi graficamente ancora più avanzati e storie sempre più avvincenti. Invece i videogame che nascono semplici, divertenti e giocabili, resteranno sempre semplici divertenti e giocabili.

SINTONIZZATI
ANCHE TU OGNI SABATO ALLE 14,30 SU
CANALE 10 PER SEGUIRE GET READY!
IL 1º PROGRAMMA TELEVISIVO
INTERAMENTE DEDICATO AI VIDEOGIOCHI

a FIRENZE

GAME STORE

...quando il videogioco diventa arte!

PASSA IN UNO DEI NOSTRI PUNTI VENDITA E PROVA LE ULTIME NOVITA' PER CONSOLE
I PREZZI...? GIUDICA TU STESSO...

GEX 3D ENTER THE GECKO
99.000

TOMB RAIDER 2
99.000

SNOWBOARD KIDS *(N64)*
109.000

FIFA '98
99.000

TEKKEN 3 *(JAP)*
149.000

PARASITE EVE *(JAP)*
149.000

YOSHI STORY *(N64)*
109.000

SUPER MARIO 64 *(N64)*
99.000

RESIDENT EVIL 2
109.000

DEATHTRAP DUNGEON
99.000

QUAKE *(N64) (U.S.A.)*
159.000

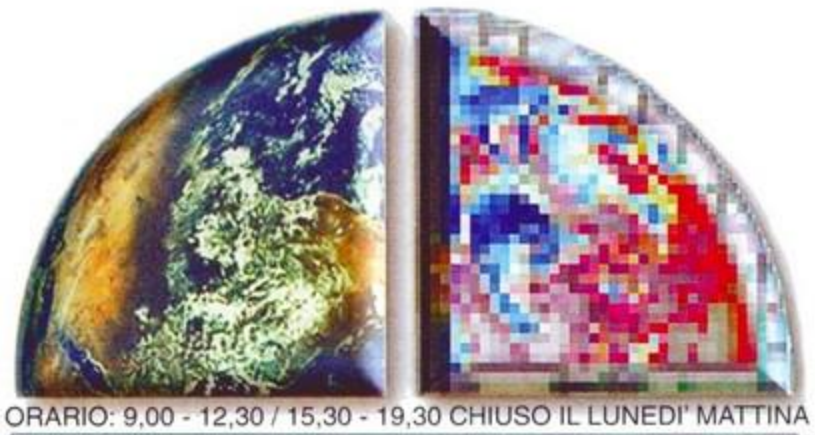
..E SE NON FOSSE ABBASTANZA, PERMUTIAMO ANCHE I TUOI VECCHI GIOCHI !!!
ALLORA, COSA STAI ASPETTANDO ? ENTRA ANCHE TU NEL FANTASTICO MONDO GAME STORE

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)

www. usact. com/gamestore

PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

NINTENDO ULTRA 64

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING	USA	159000
AEROFIGHTERS ASSAULT	USA	109000
BLAST DOZER	USA	99000
BOMBERMAN 64	PAL	119000
CLAY FIGHTER	PAL	119000
DARK RIFT	USA	99000
DIDDY KONG RACING	PAL	119000
DOOM 64	USA	139000
DUAL HEROES	JAP	99000
DUAL HEROES	PAL	149000
DUKE NUKEM 64	USA	139000
EXTREME G	PAL	149000
FIFA 98	PAL	129000
FORMULA 1 POLE POS.	PAL	119000
GOEMON 64	PAL	159000
GOEMON 64	USA	159000
GOLDEN EYE 007	PAL	129000
LAMBORGHINI	PAL	119000
LYLAT WARS + JOLT	PAL	159000
MACE	PAL	149000
MARIO 64	PAL	109000
MARIO KART 64	PAL	109000
MASTER GOLF	JAP	149000
MULTI RACING CHAMP.	PAL	139000
NAGANO 98	JAP	89000
NBA COURTSIDE 98	USA	159000
NBA PRO 98	PAL	159000
QUAKE 64	PAL	149000
RAMPAGE WORLD TOUR	USA	139000
SAN FRANCISCO RASH	PAL	149000
STAR WARS	USA	109000
STAR WARS	PAL	119000
SUPER STAR SOCCER 64	PAL	139000
TETRISPHERE	PAL	139000
TUROK	PAL	129000
YOSHI 64	PAL	109000
ZELDA 64	JAP	TELEF.

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN NINTENDO 64 SUPERNINTENDO MEGADRIVE E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE DA 29.000

SONY PLAYSTATION

ACTUA SOCCER 2	PAL	99000
ADIDAS POWER SOCC.	PAL	49000
ADIDAS POWER SOCC.98	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
AIR COMBAT 2	PAL	89000
AIR RACE	PAL	95000
ALONE IN THE DARK	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	95000
AUTO DESTRUCT	PAL	79000
BATMAN E ROBIN	PAL	99000
BEAST WARS	USA	59000
BLASTO	PAL	89000
BOBBLE BUBBLE	PAL	95000
BOMBA 98	PAL	89000
BOMBERMAN	PAL	89000
BRAVO AIR RACE	USA	59000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BURNING ROAD	PAL	49000
BUSHIDO BLADE	PAL	95000
BUSHIDO BLADE 2	JAP	139000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	79000
CAESAR PALACE	PAL	95000
CARDINAL SYN	PAL	95000
CHESSMASTER 3D	PAL	89000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COMMAND & CONQUER	PAL	59000
COOL BOARDER 2	PAL	89000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	95000
CRITICAL DEPHT	PAL	89000
CROC	PAL	89000
CYBERBOTS	JAP	139000
DARK FORCES	PAL	89000
DEAD OR ALIVE	USA	119000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	99000
DIABLO	PAL	95000
DIE HARD TRILOGY	PAL	49000
DISCWORLD 2	USA	59000
EINHANDER	USA	119000
EVERYBODY'S GOLF	PAL	89000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	PAL	95000
FIFA WORLD CUP 98	PAL	99000
FIGHTING FORCE	PAL	95000
FINAL FANTASY TACTICS	USA	109000
FORMULA 1	PAL	49000
FORMULA 1 97	PAL	99000
FORSAKEN	PAL	99000
FROGGER	PAL	95000
G-POLICE	PAL	95000
GEX 2 ENTER THE GEKO	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	95000
GHOST IN THE SHELL	USA	95000
GRAN TURISMO	PAL	89000
GTA GRAND THEFT AUTO	PAL	95000
GUNDAM BATTLE MAST.	JAP	119000
GUNDAM BATTLE MAST.2	JAP	139000
HERCULES	PAL	95000
INDY 500	PAL	99000
INT. SUP.STAR PRO	PAL	49000
INT. SUPER STAR SOC.DX	PAL	69000
JONAH LOMU RUGBY	PAL	89000
JUDGE DREED	PAL	95000
KICK OFF 98	PAL	95000
KLONOA	PAL	95000
KLONOA	USA	79000
KONAMY OPEN GOLF	PAL	95000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
MARVEL SUPER HEROES	JAP	109000
MEN IN BLACK	PAL	95000
MICRO MACHINES V3	PAL	49000
MONOPOLY	PAL	99000
MONSTER TRUCKS	PAL	95000
MORTAL KOMBAT SUB 0	PAL	89000
MORTAL KOMBAT TRIL.	PAL	59000
NAGANO 98	JAP	79000
NAMCO TENNIS SMASH C.	PAL	95000
NASCAR 98	PAL	89000
NASCAR RACING	USA	49000
NBA FASTBREAK 98	PAL	99000
NBA LIVE 98	PAL	95000
NBA PRO 98	PAL	99000
NEED FOR SPEED 3	PAL	99000
NHL FACE OFF 98	PAL	89000
NINJA TENCHU	JAP	129000
ODDWORLD	PAL	99000
OGRE TACTICS	USA	119000
ONE	PAL	95000
OVER BLOOD 2	JAP	139000
OVERBLOOD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PARASITE EVE	JAP	149000
PGA GOLF 96	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	99000
POINT BLANK	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	49000
POWER SOCCER 2	PAL	89000
POWERBOAT RACING	PAL	95000
PREMIER MAN. 98 (ITA)	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	79000
RASCAL	PAL	79000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	89000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	PAL	85000
RIDGE RACER REV.	PAL	49000
ROCKMAN DASH	JAP	89000
SAGA FRONTIER	USA	109000
SENNA KART DUEL 2	PAL	99000
SKELETON WARRIORS	USA	39000
SNOW BREACK EXTR.	PAL	89000
SNOW BREAK	JAP	79000
SNOW RACER 98	PAL	95000
SPAWN	PAL	79000
SPICE WORLD	PAL	49000
STREET RACER	USA	59000
STREET FIGHTER COLL.	PAL	95000
SUPER PANG COLL.	PAL	95000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	USA	129000
TEST DRIVE 4	USA	59000
TETRIS PLUS	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
THUNDERFORCE V P.S.	JAP	139000
TIME CRISIS	PAL	89000
TOCA TOURING CAR	PAL	99000
TOMB RAIDER	PAL	59000
TOMB RAIDER 2	PAL	99000
TOMMI MAKINEN RALLY	PAL	99000
TOTAL NBA 98	PAL	85000
TREASURE OF THE DEEP	PAL	89000
UEFA SOCCER	PAL	95000
V-RALLY	PAL	95000

SONY PLAYSTATION

VANDAL HEARTS	USA	79000
VIVA FOOTBALL	PAL	95000
VMX RACING	PAL	95000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARHAMMER	USA	89000
WARH. DARK HOMEN	PAL	95000
WING COMMANDER IV	USA	89000
WINNING ELEVEN 3	JAP	119000
WINNING ELEVEN 97	JAP	59000
WIPEOUT	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	95000
X MEN VS STR. FIGHTER	JAP	129000
Z	PAL	89000
Z GUNDAM	JAP	139000

PlayStation

NUOVO NEGOZIO A REGGIO EMILIA

Via Secchi, 6/a
TEL. 0522/406068

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Linea telefonica diretta per sapere subito le soluzioni dei giochi Playstation. 1524 lire al minuto. Easycom S. r. l. Roma.
e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

KONAMI

POY POY

RISSA TOTALE

85

GIOCATORI 1-4

TU SEI UN BUFFONE!
E TU SEI UN CRETINO!
NO, CHE FAI, METTI GIÙ LA CASSETTIERA... SBRANG

A tutti quelli che hanno un fratello o una sorella sarà capitato almeno una volta di impegnarsi in risse terrificanti, con conseguente lancio di oggetti di ogni tipo sul malcapitato consanguineo. Io mi ricordo quand'ero piccolo e mio fratello ed io davamo vita a battaglie apocalittiche iniziando a scagliarci cuscini per poi passare via via ad elementi dell'ambiente circostante sempre più grossi e dolorosi, tipo ciabatte, libri scolastici... Ah, che bei ricordi di gioventù. Meno male che la Konami ci è venuta incontro producendo uno dei giochi più imbecilli della storia. Ora infatti non dovrete più preoccuparvi di rompere il vaso Ming della nonna o di passare per decerebrati solo perché a vent'anni suonati ancora inseguite il vostro fratello maggiore per tutta la ca-

Poy Poy

© 1997 KONAMI CO., LTD.™

sa con un cuscino in mano (ogni riferimento a fatti realmente accaduti è puramente casuale, ehm...).

E SI VA A COMINCIARE...

Che scusa hanno trovato alla Konami per giustificare che quattro dementi si aggirino in un'arena per spaccarsi la testa a sassate? In un non meglio precisato futuro la trasmissione più seguita in tv è una sorta di gioco a premi in cui i quattro deficienti di cui sopra si sfidano per intascare delle belle sommette. Il presentatore di questo show è da piegarsi a metà, un tipo stortissimo con degli occhiali da zarro e un completo da infarto... un idolo delle masse. La prima cosa da fare all'inizio del gioco è scegliere il mentecatto che ci rappresenterà in questo Telemike del futuro. Inizialmente i personaggi disponibili sono otto, per la maggior parte veramente esilaranti, vuoi per le loro espressioni da cerebrolesi (non potrebbe essere altrimenti, visto come impegnano il loro tempo), vuoi per le pose e i movimenti che li contraddistinguono durante il gioco. Ogni personaggio deve passare dal negozio dove si comprano i guanti, i quali donano a chi li indossa un potere speciale. Ce ne sono di tutti i tipi: quelli che permettono il lancio a ricerca, quelli che fanno roteare l'oggetto lanciato per qualche secondo nella zona in cui cade, quelli che permettono di lanciare delle bordate e molti altri ancora. Il bello è che, guadagnati un po' di soldi, si può tornare al negozio e potenziare i propri guanti portandoli a un livello più alto, migliorandone ovviamente le performance. Espletata anche la scelta dei guanti ci si iscrive finalmente a una delle tre leghe: la Junior, la Senior o la Master. Ovviamente premi e avversari sono adeguati alla difficoltà crescente e per finire una lega bisogna classificarsi al primo posto nei sei scenari che la compongono. A mano a mano che si va avanti i vostri avversari verranno eliminati e altri si presenteranno al loro posto diventando personaggi selezionabili dalla partita successiva.

Ogni livello è composto da un numero di round che si può variare nello schermo delle opzioni. Al termine di ogni round vengono assegnati dei punti in base a quanti colpi avete mandato a segno, al vostro risultato finale e alla fortuna (un non meglio precisato 'luck bonus', il cui criterio di assegnazione mi è ancora oscuro). Non è quindi detto che chi rimane in piedi per ultimo raccolga poi il maggior numero di punti.

SI' VABBE', MA COSA SI DEVE FARE?

I quattro concorrenti partono dai quattro angoli dell'area di gioco (che è circolare, ma non ditelo a nessuno) e possono raccogliere

i vari oggetti sparsi per terra. La maggior parte variano a seconda dello scenario (che so, tronchi nella foresta, massi nel deserto, pezzi di ghiaccio al polo, etc.) e sono di dimensioni diverse: più grandi sono più male fanno, ma anche più tempo ci si mette a raccoglierli. Costanti in ogni livello invece sono i missili, che un volenteroso disco volante provvede a sfornare a mano a mano che li consumate. Questi sono di gran lunga i più utili, perché esplodono toccando terra e provocano danni molto gravi. Infine potete raccogliere le casse che contengono i bonus, ma più spesso contengono malus come bombe che esplodono dopo qualche secondo o sfere blu che vi rallentano per un po'. Vi chiederete chi può essere così cretino da prendere volontariamente questi malus, il fatto è che l'area di gioco è piccola e l'azione così concitata che spesso si commettono errori. Da non dimenticare che potete raccogliere

direttamente i vostri avversari e tirarli fortissimo contro il muro, in modo da non avere il problema di mirare giusto. Se poi qualcuno perde l'energia e finisce eliminato, non scompare dallo schermo e infatti potete raccogliere anche il suo corpo esanime e lanciarlo addosso agli altri (in mancanza

d'altro...). Alcuni ambienti poi hanno degli ostacoli che rendono più difficile l'azione, un espediente per variare un po' il gameplay. Per esempio, nel livello del futuro c'è un robot al centro dell'arena che gira su se stesso e tira cartoni a caso (un po' come Raffo quando è ubriaco), oppure nel livello del parco c'è un dinosauro

che ogni tanto si alza, fa un giretto e si magna chi gli passa troppo vicino.
I controlli sono intuitivi e molto semplici, quando non si sta trasportando nulla si possono compiere delle manovre evasive molto utili: ci si può chinare, si può saltare o buttarsi di lato. Se invece si ha in mano qualcosa (o qualcuno) lo si può lanciare lontano, vicino, all'indietro oppure usare la propria mossa speciale.

QUESTO GIOCO E' MOLTO BELLO O MOLTO BRUTTO?

La grafica è completamente poligonale ma un po' povera, visto che mancano quasi completamente le texture. I personaggi sono forse troppo spigolosi, ma abbastanza divertenti grazie anche allo stile super deformed con cui sono disegnati e comunque ben caratterizzati. I vari livelli invece mi hanno deluso, in parte per il numero limitato (sei più uno per la pratica non è certo un granché), in parte per la realizzazione tecnica migliorabile sotto molti punti di vista. Le musiche sono anonime e non ci si fa assolutamente caso mentre si gioca, gli effetti sono nella norma con una menzione d'onore per i lamenti dei personaggi quando vengono colpiti e per la voce da esaltato del presentatore, che è un po' il vero eroe del gioco... Per quanto concerne giocabilità e longevità si può fare più o meno lo stesso discorso: più si è, meglio è. Da soli il gioco viene a noia dopo qualche

ora, quando tutto inizia a sembrare già visto; con qualche amico il divertimento aumenta esponenzialmente e si passa volentieri sopra a tutti i difetti.

Andrea "Jona" Loidice

PLAYSTATION

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	80

Come spesso succede, le idee più semplici sono alla base dei giochi più divertenti. Era molto tempo che non mi faceva male il pollice alla fine di una sessione di gioco (anche perché ho due calli grossi come ginocchia, sui ditoni), ma con Poy Poy è successo. Se di solito giocate da soli vi sconsiglio l'acquisto di questo titolo che pecca soprattutto di varietà soprattutto per quanto riguarda le opzioni di gioco. Se invece amate sfidare i vostri amici, o siete degli estimatori delle risse familiari come me, questo gioco potrebbe piacervi molto.

ASTROCOMPUTER

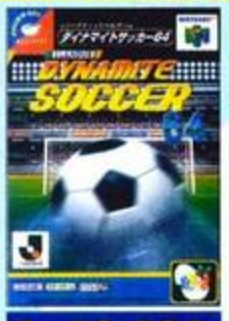
a giugno esplodono le nostre offerte!

PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAP

L. 69.000

L. 69.000


L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAP

L. 59.000

L. 49.000

L. 49.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • PAL

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • USA

L. 69.000

L. 89.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 59.000

NINTENDO 64 • PAL

L. 69.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAP

L. 49.000

L. 39.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 59.000

NINTENDO 64 • PAL

L. 69.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L.	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L.	49.000
CONTRA	USA	L.	49.000
DISTRUPTOR	USA	L.	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L.	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L.	49.000
ODD WORLD	USA	L.	59.000
ONE	USA	L.	69.000
RAGE RACER	USA	L.	49.000
RE LOADED	USA	L.	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L.	59.000
TEMPEST X3	USA	L.	49.000
BODY HAZARD	JAP	L.	49.000
DARE EVIL	JAP	L.	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L.	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L.	49.000
GALAXIAN 3	JAP	L.	49.000
GRADIUS	JAP	L.	49.000
HARD CAB	JAP	L.	49.000
LODE RUNNER	JAP	L.	49.000
METAL JACKET	JAP	L.	39.000
POP TWIN BE	JAP	L.	49.000
SNATCHER	JAP	L.	49.000
SPEED KING	JAP	L.	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L.	99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L.	49.000
V. SPIKE	JAP	L.	49.000
V. TENNIS	JAP	L.	59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L.	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L.	69.000
CASPER	PAL	L.	99.000
DIE HARD	PAL	L.	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L.	59.000
LOADED	PAL	L.	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L.	110.000
NHL 97	PAL	L.	69.000
SPACE HULK	PAL	L.	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L.	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L.	99.000
TUNNEL B1	PAL	L.	69.000
ASTAL	USA	L.	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L.	49.000
DARK LEGEND	USA	L.	39.000
HI-OCTANE	USA	L.	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L.	69.000
MAGIC CARPET	USA	L.	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L.	29.000
NBA ACTION	USA	L.	49.000
OFF WORLD	USA	L.	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L.	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L.	49.000
ATLANTA 96	JAP	L.	49.000
DARIUS 2	JAP	L.	59.000
DRIFT KING	JAP	L.	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L.	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L.	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L.	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L.	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L.	49.000
RONDE	JAP	L.	49.000
STREET RACER	JAP	L.	59.000
TOSHINDEN	JAP	L.	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L.	129.000
Z GUNDAM	JAP	L.	49.000

OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L.	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L.	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L.	69.000
HEXEN	USA	L.	69.000
WAR GODS	USA	L.	69.000

NOVITÀ SONY PSX
BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BUST A MOVE 3
COMMAND & CONQUER PLAT.
CONSTRUCTOR
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DRAGON BALL: FINAL BOUT
FIFA 98
FORMULA KARTS
FORSAKEN
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
IZNOGOUD
KICK OFF MANAGER 98
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MATCH DAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA PRO 98
ONE
OVERBLOOD 2
PARASSITE EVE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
SHADOW MASTER
SNOW RACER
SNOWBOARD EXTREME
SPAWN
STEEL REIGN
SUPER MOTOCROSS
TEKKEN II PLATINUM
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
VR. POOL
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP T.
MARINEN
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64
AEROFIGHTERS ASSAULT
BEAST WAR
BOMBER MAN
DIDDY KONG RACING
FORMULA 1 PLATINUM
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
IZNOGOUD
JET RIDER 2
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MARIO KART
MASTERS OF TERAS KASI
MISCHIEF MAKERS
NBA HANG ON TIME
NEED FOR SPEED III
NEWMAN HAAS
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RASCAL
SKULL MONKEYS
SNOWBOARD KIDS
SNOWBREAK EXTREME
TETRIS SPHERE
THEME OSPITAL
TIMESHOCK
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY
X-MEN

NOVITÀ SEGA SATURN
BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
FIFA 98
MARVEL SUPERHEROES
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
NBA PRO 98
PANZER DRAGON RPG
QUAKE
SEGA TOURING CAR
SNOWBOARD KIDS
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
TETRISPHERE
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000

NUOVO MAD CATS Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000 • NINTENDO 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da L. 39.000

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a L. 29.000

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 329.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI - *OFFERTA VALIDA ESCLUSIVAMENTE CON L'ACQUISTO DI UN GIOCO

REVIEW

SONY

EVERYBODY'S GOLF

GOLF STUPIDO MA BELLO

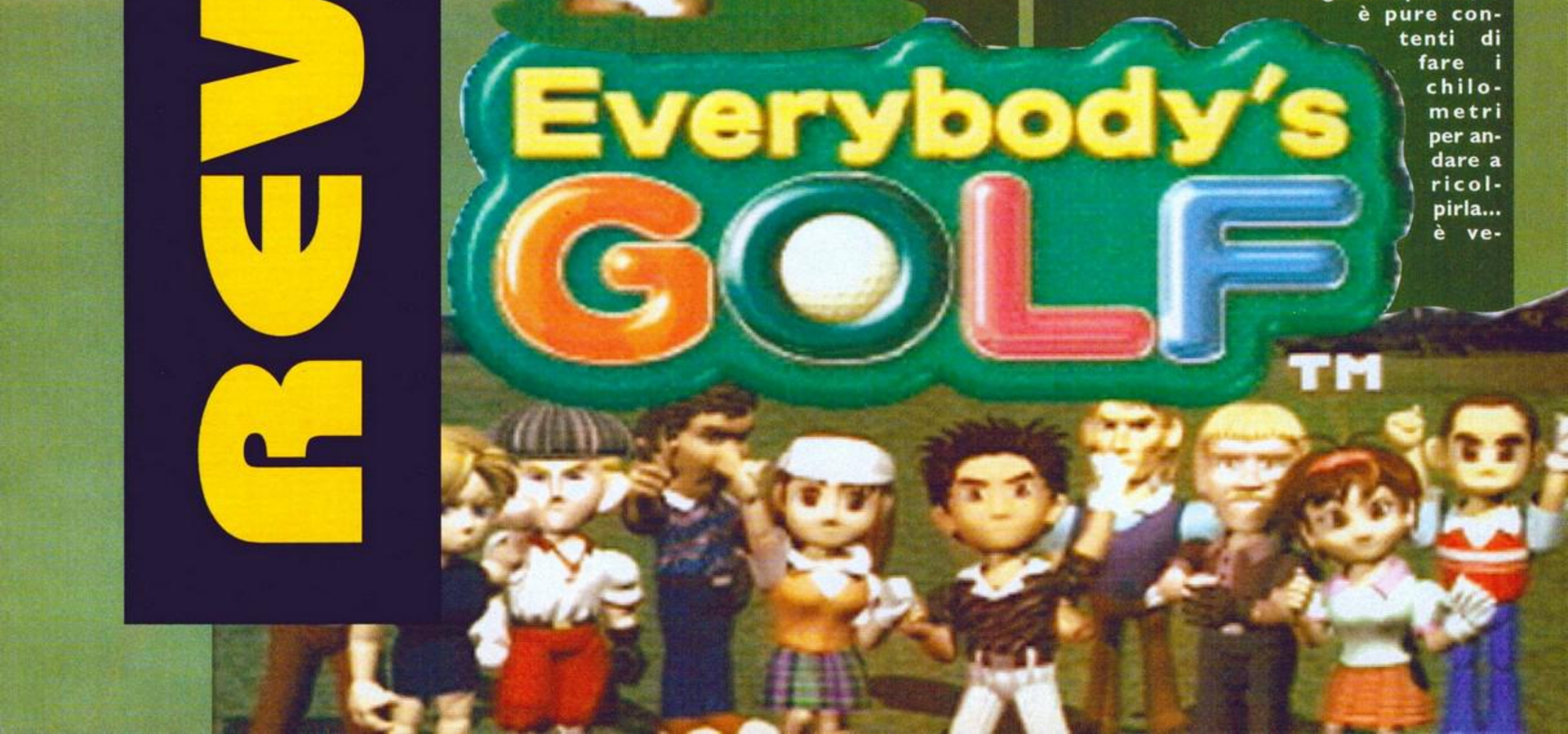
92

GIOCATORI 1-4

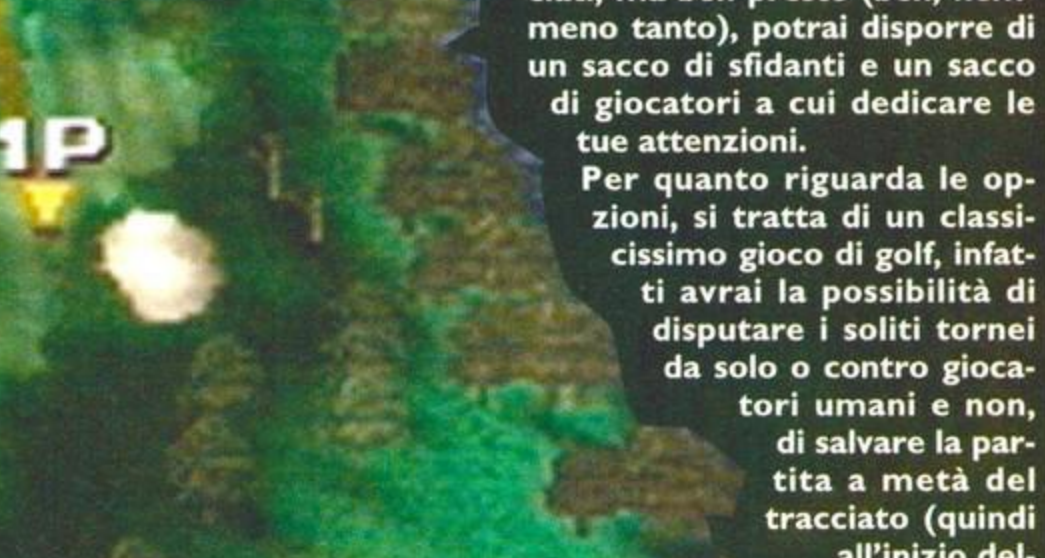
Everybody's GOLF™

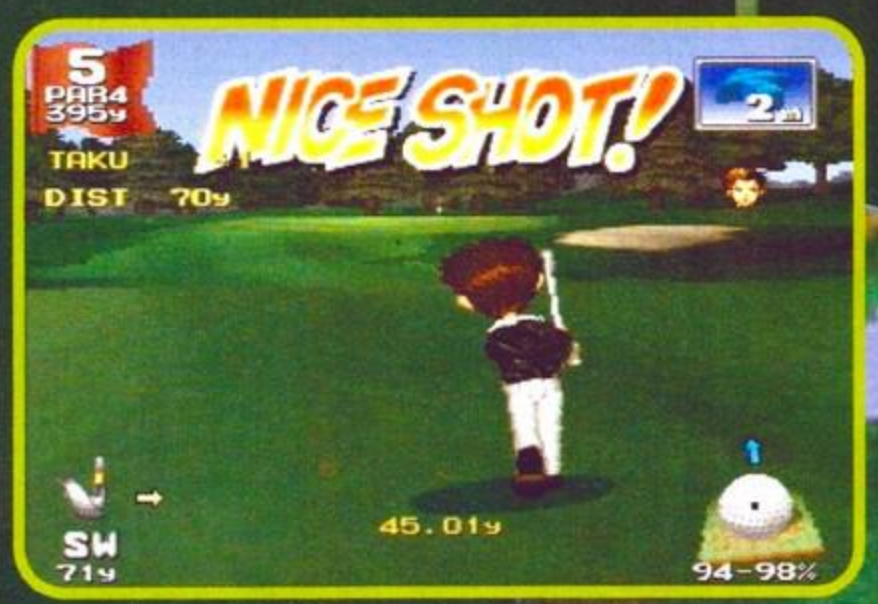
UN MIO AMICO UNA VOLTA MI HA GUARDATO NEGLI OCCHI E MI HA DETTO: "IO SONO UN SUPER EROE!" E POI È VOLATO VIA... DA ALLORA NON L'HO PIÙ VISTO.

Sono da sempre un grande appassionato di Golf e me ne vanto; in questo periodo, però, sto analizzando lo sport come atto all'infuori del divertimento che ne può conseguire e al di fuori di tutti i benefici sociali e fisici che può trarne. A tal proposito, visto che sono in argomento, prendo come esempio il Golf appunto (ma lo stesso discorso lo si potrebbe adattare al calcio); ebbene, ci rendiamo conto cosa bisogna fare? No, dico, ce ne capacitiamo? E' davvero incredibile: con un bastone bisogna prendere una pallina e lanciarla lontanissimo e, fin qui, ci potrebbe anche stare il divertimento, dopotutto rientra nell'istinto primordiale di prendere qualcosa e colpirla per romperla ma poi, dopo che si è colpito l'ignobile pallina, si è pure contenti di fare i chilometri per andare a ricolpirla... è ve-



ramente incredibile, è da matti, tutto ciò non ha alcun senso. E' come se un cagnolino si prendesse il suo bastone e se lo tirasse lontano per poi andarselo a riprendere e rilanciarselo ancora, va contro ogni forma di intelligenza. La cosa ancora più bella, poi, è che siamo contenti quando il tiro effettuato fa andare la pallina più lontano di quella degli altri, cavolo, perché essere contenti di questo? Bisogna fare più strada per andarla a riprendere a mazzate... Eh, com'è strano l'uomo, e nonostante tutto il Golf è uno sport che mi piace moltissimo, ma è palese l'idiozia che trasuda. Quest'ultima produzione Sony non fa certo eccezione, anzi, se possibile, grazie allo stile grafico particolarmente demente, riesce a essere ancor più bislacco (bel termine eh?). Ma come mai sono tanto contento di recensire un gioco di Golf? Beh, direi che i motivi sono sostanzialmente due: il primo è che tutti i titoli su questa costosa disciplina me li peppo io perché non li vuole fare nessun altro, quindi tanto vale farseli piacere; e il secondo motivo è che, una volta tanto, un gioco di Maglione (non volevo ripetere Golf) non è fine a se stesso. Basta con i soliti giochetti, magari bellissimi graficamente, ma il cui unico scopo è partecipare a un torneo per arrivare primi davanti ai vari campioni messi a disposizione dal computer; basta con i soliti giochetti che fanno stufare anche il più grande appassionato dopo qualche ora di gioco o comunque dopo aver visto tutte le buche disponibili; da oggi c'è Everybody's Golf, un titolo che di sicuro non si vuole mettere in concorrenza con i più raffinati simulatori in circolazione, ma che nella sua semplicità grafica e strutturale riesce a coinvolgere il giocatore come mai prima d'ora era successo... come mai? Beh, è semplicissimo perché, come i picchiaduro da sempre insegnano, non è conveniente in termini di longevità far saltare fuori tutto e subito, alla Sony questo lo devono aver capito (anche se in ritardo di qualche anno, ma comunque ce l'hanno fatta) e hanno creato un sistema per cui, in base alle vittorie portate a casa, si acquisiscono dei punti, grazie ai quali si potranno pian piano far saltare fuori nuovi personaggi (chiaramente tutti con caratteristiche differenti) e nuovi tracciati. Io credo che sia stata una grande idea, e il fatto che io stesso ci abbia passato su un casino di ore ne è la conferma.





All'inizio del gioco avrai a disposizione solo due atleti (un maschietto e una femminuccia) e due soli tracciati, ma ben presto (beh, nemmeno tanto), potrai disporre di un sacco di sfidanti e un sacco di giocatori a cui dedicare le tue attenzioni.

Per quanto riguarda le opzioni, si tratta di un classicissimo gioco di golf, infatti avrai la possibilità di disputare i soliti tornei da solo o contro giocatori umani e non, di salvare la partita a metà del tracciato (quindi all'inizio della decima buca), di selezionare la lingua (tra cui, una volta tanto,

compare anche l'italiano), e altre opzionucce di minore entità.
Anche una volta messe le tue allegre zampette sull'erba ti renderai conto che le innovazioni non sono moltissime; la mazza da usare e la traiettoria ti verranno consigliate dal computer, ma mi sembra giusti farti sapere che molto spesso i consigli del computer si riveleranno, se non proprio errati, comunque non precisi; quindi ti consiglio di fare di testa tua, aiutato anche dalle numerose visuali della buca di cui potrai godere.
L'unica vera innovazione la si può attribuire al tasto power, che altri non è che una sorta di potenziamento molto utile per effettuare dei tiri ben più potenti della norma. Attenzione, però, questa risorsa non è infinita, anzi, quindi è d'obbligo il consiglio di dosare bene questa possibilità.

E così siamo giunti al giudizio tecnico, che per quanto riguarda la grafica non mi vede propriamente entusiasta; è infatti forse un po' troppo semplicistica per i miei gusti; abituato come sono a fedelissime riproduzioni digitalizzate, devo ammettere di non essermi trovato esattamente a mio agio di fronte a tracciati disegnati interamente in bitmap e ad animazioni piuttosto grossolane. Diciamo che per certi versi mi ha ricordato molto da vicino il giocone della SNK chiamato Top Player Golf, che ormai si porta sulle spalle cinque o sei anni buoni.
Non mancheranno comunque gli effetti di rotazione e le zoomate che ti permetteranno di osservare ogni più piccolo particolare della buca, certo è che si poteva fare sicuramente di meglio.
Il sonoro è condito da una musichetta molto carina per chi gioca, ma decisamente fastidiosa per chi è costretto ad ascoltarla; non per niente, infatti, ogni qual volta che in redazione mi mettevo a giocare, mi giungevano sulla schiena gli oggetti più improbabili, e una volta anche un TMB imbestialito.
Come ho già detto, grazie alla necessità di guadagnare punti per ottenere altri personaggi e tracciati, la giocabilità di questo titolo ne esce sicuramente bene; ma non solo, la difficoltà di fare un tiro decente è molto ben studiata e, prima di imparare a dovere la tecnica, ti ci vorrà parecchio tempo, senza mai però rimanere frustrati da un tiro finito nell'erba alta. A onor del vero, però, devo anche dire che a volte ti capiterà di sbagliare dei tiri semplicemente perché li eseguirai in salita con la mazza sbagliata; la pallina infatti, toccherà per terra e rotolerà solo per qualche metro; beh, non hai idea di quanto faccia imbestialire una cosa del genere sia perché non è fattibile nella realtà e sia perché non è prevedibile.
In sostanza questo gioco non è certo esule da difetti, ma nonostante tutto è divertente come pochi... proprio quello che chiedo da un gioco.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	83
SONORO	82
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	93

Di giochi di Golf, ti garantisco, ne ho visti e recensiti a decine; e forse in tutta la redazione sono la persona che ne ha valutati di più, mi sento quindi completamente tranquillo quando dico che un titolo tanto intrippante era davvero tanto tempo che non si vedeva.
Certo, quest'ultimo prodotto Sony non è certo esente da imperfezioni, anzi, ma le caratteristiche che possiede sono più che sufficienti per situarlo tra i giochi più divertenti e coinvolgenti del genere.

Multimedia

Big Bang SERVICE

Negozi BIG BANG sulla terra

Perugia	Via Settevalli 326/d - tel : 075/5011430
	Via Marconi 45 - tel : 075/5723257
Alessandria	Corso Marini 13 - tel : 0131/236675
Potenza	Prossima Apertura

Se vuoi aprire un negozio di videogiochi allora chiama gli altri.....

Se vuoi veramente vincere apri un BIG BANG STORE

Il tuo investimento per il futuro

VENDIAMO L'UNICO SOFTWARE FATTO SU MISURA PER UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

Http://www.bigbang.it

INFOLINE : 075/5011430
E-MAIL : BigBang@BigBang.it

GIOCHITALIA

Distributore ai soli Rivenditori

STA MIRANDO SU DI TE !

Già protagonisti nel mondo dei VIDEOGAMES
mettiamo la nostra esperienza e professionalità
al servizio dei RIVENDITORI occupandoci personalmente
di allestire NUOVI SETTORI o NUOVI PUNTI VENDITA

Il nostro Cash and Carry
sarà sempre aperto
dal lunedì al venerdì
dalle ore 09.00 alle ore 19.00
orario no-stop,
il sabato dalle ore 09.00 alle ore 13.00

Offriamo i migliori VideoGames
per Personal Computer
e tutti i classici Walt Disney
anche in Home Video

Consegnamo a Roma
il giorno stesso,
in Italia, in sole 24 ore
senza vincoli di contratti
chiedendoci già da ora
un nostro agente di zona

Allora non perder tempo,
vieni a visionare il nostro magazzino
avrai subito voglia di diventare
uno di noi.

PlayStation
MEDIUM
TEKNOS
BMG INTERACTIVE
Logic 3
SEGA
HALIFAX
Nintendo
LEADER
C.T.O.
3D

Giochitalia®

Giochitalia srl - 00182 Roma - Via Montepulciano, 10/12/14/16/18
Tel. 06 / 70393105 - 70393952 - 70305454 - 70305590 Fax 06 / 70304778
WWW.paginegialle.it/giochital

REVIEW

ELECTRONIC ARTS

WORLD CUP 98

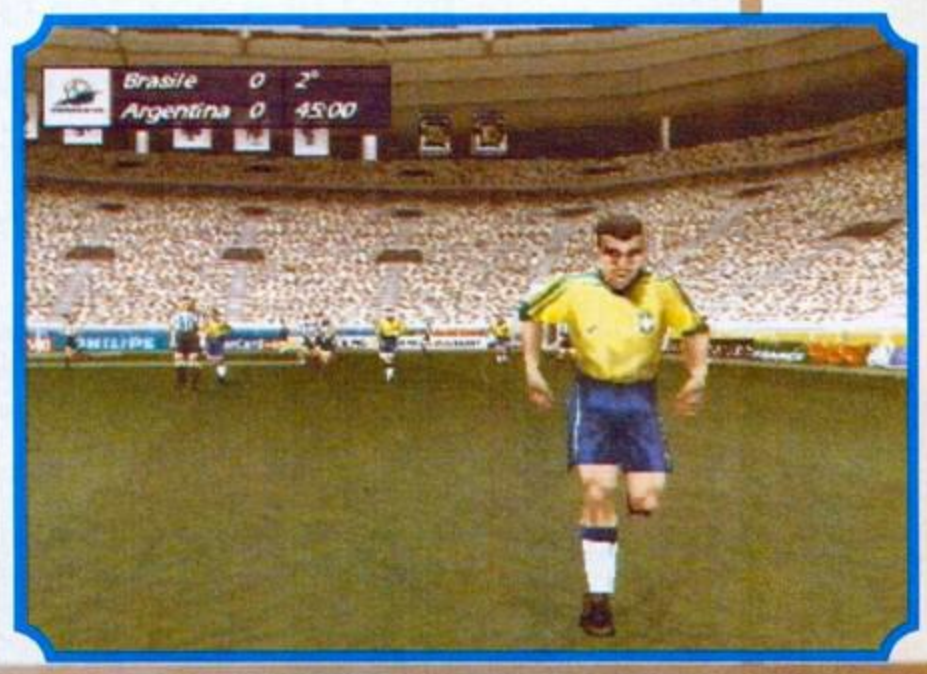
LA SAGA DEI MONDIALI

90

GIOCATORI 1-8

LA MANIA DELLA CLONAZIONE ORMAI IMPAZZA OVUNQUE E, DOPO AVER RIGUARDATO PECORE, TELEFONINI E ALIENS ECCOLA CERCARE DI FAR CAPOLINO NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI.

Sì ragazzi, infatti non si può proprio dire che questo titolo sia un'assoluta novità, anzi! Certo le differenze con FIFA '98 ci sono, ma non sono eclatanti. Dopo questa premessa vi propongo un quiz: sapete cosa hanno in comune Piola, Meazza, Pelè, Romario, Schiaffino e Charlton, oltre al fatto di aver vinto i mondali senza averne vinto la classifica cannonieri?
Sono tutti presenti in WORLD CUP '98! Questa è praticamente la novità del gioco. Per il resto c'è solo un leggero maquillage che riguarda il controllo dei giocatori un pochino diverso (con alcune nuovi giochetti più scenosi che utili e la possibilità di chiamare il fuorigioco e cambiare tattica durante il gioco), alcune correzioni alla IA dei calciatori (soprattutto il portiere), la presenza di due nuove opzioni con cui è possibile regolare la velocità di gioco (aumentando ulteriormente il livello di difficoltà, anche se vi sconsiglio di giocare a livello campione con la massima velocità, almeno inizialmente) ed attivare l'handicap (rendendo un po' più scarsa la squadra più forte per aiutare quella più debole), un po' di nuovo parlato con cui vengono date informazioni sulle città dove si svolgeranno gli incontri di France '98 e sulle squadre in campo e, dulcis in fundo (si fa per dire), durante l'intervallo delle partite viene posta una cosiddetta "domanda trivia" sulla storia dei mondiali e vengono indicate tre possibili risposte: alla fine della partita potete controllare se avete indovinato quella giusta (che ideona, eh?). A questo punto bisogna dire che, consci delle (poche) pecche di FIFA '98, i programmatori di EA hanno lavorato nei punti giusti dandoci così la possibilità di giocare con avversari più agguerriti e soprattutto di avere un portiere che non si addormenta ad ogni azione. Ovviamente gli stadi sono stati sostituiti con quelli in cui si svolgeranno i mondiali e di conseguenza è sparita la possibilità di giocare a calcetto su campo coperto (una delle cose più divertenti di FIFA '98)
Per quel che riguarda i menu invece tutto è diverso, a cominciare dalla "colonna sonora", dove i Blur sono stati sostituiti con i Chumbawamba, per continuare con la grafica, dove si sprecano i richiami alla bandiera francese così come abbondante è la presenza di logo e mascotte ufficiali di France '98. Altra cosa presente in grande quantità sono i filmati (come d'altronde nella precedente versione). A livello di opzioni, escludendo quelle citate prima, tutte le altre sono rimaste uguali, compresa la possibilità di modificare (nei minimi particolari) le caratteristiche dei calciatori e l'elenco dei convocati per le nazionali; l'unica aggiunta riguarda la possibilità di leggere le informazioni storiche di ogni squadra relativamente ai mondiali (ad esempio:



lo sapevate che, negli incontri della fase finale dei mondiali, nessuna delle squadre presenti nel gioco ha un bilancio positivo contro l'Italia?).
Eliminata la possibilità di giocare i campionati nazionali e i gironi di qualificazione e lasciando da parte le modalità di allenamento, rigori e amichevole, non vi rimane altro da fare che giocarvi i mondiali veri e propri. Potete scegliere tra le 32 squadre qualificate effettivamente oppure scegliere tra altre 8 che non si sono qualificate per poco (tipo la

Russia, fortunatamente per noi, o l'Australia eliminata dall'Iran, per esempio). Una volta scelta la squadra, o le squadre, potete modificare in modo random l'elenco dei partecipanti (sempre però nell'ambito delle 40 compagini a disposizione) e successivamente potete fare lo stesso per la composizione dei gironi. Una volta deciso se giocare il mondiale come sarà o uno dei tanti che avrebbe potuto essere lanciatevi pure alla conquista della finale di Saint Denise.
A questo punto vi starete chiedendo dove sono Schiaffino, Pelè e gli altri? Ci vuole un po' di pazienza e, quando avrete vinto la coppa del mondo a France '98, ecco che viene attivata la modalità "coppe classiche". Inizialmente vi viene offerta la possibilità di giocare la finale del 1930 (la prima edizione della coppa Rimet) tra Uruguay e Argentina. In questa modalità ogni volta che vincete la finale più recente a vostra disposizione ve ne viene data una nuova da giocare. Bisogna però dire che non sono presenti tutte le finali fin qui disputate (e non riesco a capire il perché) ad esempio l'ultima disponibile è quella mitica di Spagna '82 (vi ricorda niente?!?) e anche prima ne mancano alcune (ad esempio Italia-Cecoslovacchia del 1934 e Brasile-Svezia del 1958), quindi a conti fatti non c'è traccia (tra gli altri) di Maradona che, nonostante tutto, forse un posticino se lo meritava anche lui. In queste partite avrete a disposizione per ogni squadra solo i giocatori che effettivamente sono scesi in campo durante i 90', quindi se una formazione non ha effettuato sostituzioni neanche voi potrete farle (e rigiocando la finale di Messico '70 sarete voi a decidere se schierare Mazzola o Rivera o magari entrambi). Purtroppo non è stata implementata la possibilità di utilizzare diversamente queste mitiche squadre, non dico che avrebbero dovute renderle utilizzabili nella coppa del mondo '98, ma avrebbero potuto far sì che si potessero usare in amichevole contro tutte le formazioni disponibili nel gioco o quantomeno tra di loro.
A me non sarebbe dispiaciuta la possibilità di mettere a confronto l'Italia del 1938 (con Piola e Meazza) con quella del 1970 (con Mazzola e Rivera) per esempio e sicuramente questa possibilità avrebbe dato una longevità leggermente superiore a questo gioco che sinceramente ne ha bisogno.
A parte tutto questo, il gioco sappiamo benissimo che è una delle migliori simulazioni di calcio mai viste in circolazione e sicuramente chi ha avuto difficoltà a "domare" la versione precedente ne troverà di nuove in questa grazie alla possibilità, come già detto, di regolare la velocità di gioco. Gli unici appunti che si possono fare, a parte l'esagerata somiglianza con FIFA '98, riguardano come sempre i dati dei giocatori (secondo EA il povero Scirea non era un libero ma un terzino destro, tanto per fare un esempio). Altra cosa che devo segnalare, ma non so se dipenda dal fatto che ho provato una versione non definitiva oppure se alla mia PLAYSTATION non piace questo gioco, è la non perfetta gestione delle memory card (capita che vengano segnalate vuote quando vuote non sono o che non venga salvata la situazione aggiornata delle "coppe classiche").
In definitiva quindi una versione ridotta di FIFA '98 a cui le poche novità apportate non sono sufficienti, secondo me, a consigliarne assolutamente l'acquisto da parte di chi ha già comprato il precedente anche se il nome di alcuni giocatori presenti è molto più che affascinante.

Manuel Auletta

PLAYSTATION

GRAFICA	93
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	87

Certo il gioco in se stesso meriterebbe un voto più alto ma il fatto che questa versione abbia un livello di difficoltà ricalibrato e una migliore IA non compensa il fatto che graficamente (ma non solo) sia identico alla versione precedente, rispetto al quale poi il numero di squadre e giocatori presenti è diminuito drasticamente. Quindi è un titolo per i maniaci di calcio ed eventualmente per chi non ha, nella propria videoludoteca, FIFA '98.

VIDEOGIOCHI

Via Libertà 258
80055 Portici (NA)
Tel. 081/7766465
081/7765611

Il Playstation da il meglio di se

RESIDENT EVIL 2

L'avventura e la simulazione definitive completamente in ITALIANO

GEX
RETURN OF THE GECKO

BOMBA:98

FIFA WORLD CUP 98

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATION

Ancora disponibili i Modellini, portachiavi, Poster, Carte da gioco e da collezione degli eroi dei manga

PELSIA STORE

POINT BLACK + PISTOLA

SPEED TRIBES

PREMIER MANAGER 98

EINHANDER

LUCKY LUKE

METAL GEAR

V-RALLY 98

PARASITE EVE

WORLD CUP 98

DARKSTALKER 3

ISS PRO 98

TOMMY MC RALLY

KICK OFF WORLD MANAGER

BOMBERMAN WORLD

TEKKEN 3 SUPER OFFERTA!!!

FISH EYES

DEPTH

SENSAZIONALE !!!
MODULO VIDEO CD PER PLAYSTATION
MODELLINI - GADGETS - POSTERS
PLAYSTATION AEROGRAFATE

- ULTIME NOVITÀ USA JAP PAL
- CHIP UNIVERSALI
- ASSISTENZA TECNICA IMMEDIATA
- MODIFICA UNIVERSALE IN 5 MINUTI !!
- RITIRO GIOCHI E CONSOLES USATE
- VENDITA PER CORRISPONDENZA IN 24 ORE
- LISTINO RIVENDITORI

QUELLO CHE CERCHI LO PUOI TROVARE SOLO DA NOI !!
A PREZZI IMBATTIBILI !!!

- ✓ PLAYSTATION
- ✓ NINTENDO 64
- ✓ SATURN
- ✓ PC

Non aspettare..
CHIAMA SUBITO !

VIA LATTUADA, 21 - 20030 SENAGO (MI)

TEL / FAX: 02-99054422 r.a.

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

PSYGNOSYS

ADIDAS POWER SOCCER '98

CALCIO

78

GIOCATORI 1-4

ADIDAS POWER SOCCER '98

MANCA SOLO UN MESE AI MONDIALI DI FRANCIA E STIAMO ASSISTENDO ALL'USUALE INVASIONE DI SIMULAZIONI CALCISTICHE. BE, LA PSYGNOSIS NON È DA MENO DELLE ALTRE SOFTWARE HOUSE E PROVA A GIOCARE LA SUA CARTA...

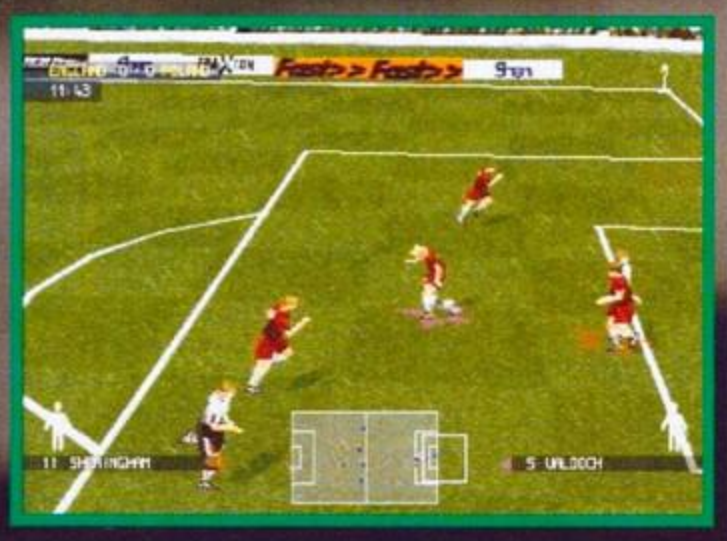
Per gli appassionati di calcio questo è certamente un periodo molto atteso, ogni casa di software fa uscire un gioco di calcio e per noi c'è solo l'imbarazzo della scelta. Anche la Psygnosis quindi cerca di sfruttare il traino dei mondiali per questa nuova versione della sua serie calcistica (nonostante l'ultimo episodio sia uscito poco fa).

Caricato il gioco si arriva al menu principale dove si possono variare le più o meno consuete opzioni (difficoltà, settaggio dei comandi, severità dell'arbitro...) oppure optare per una delle modalità di gioco. Le possibilità sono tante: c'è l'allenamento oppure, per chi si vuole tuffare subito nell'agonismo, si possono affrontare tutte le coppe europee e non (UEFA, Champions League, Coppa Libertadores...) tra cui ovviamente spicca la coppa del mondo di Francia '98. Le formazioni che partecipano alle varie manifestazioni sono quelle di quest'anno fedelmente riportate così come le rose di tutte le squadre disponibili, reali e piuttosto aggiornate. Chi preferisce le tensioni e le gioie di una logorante stagione si può gettare a capofitto in uno dei campionati riprodotti e cioè i più importanti d'Europa più quello brasiliano. Infine, per i super esaltati c'è quello che il

RÈ

gioco definisce Top 30, un mega campionato con le migliori squadre europee a sfidarsi tra loro. Purtroppo però questa, come tutte le altre modalità, non è customizzabile, quindi non potete creare il vostro torneo personale decidendo quali compagini far partecipare.
Prima di scendere in campo si affronta un altro menu da cui si possono scegliere i parametri della partita (durata, condizioni atmosferiche, ora del giorno...) e le tattiche. Questa parte mi è sembrata un po' poco curata, sia come varietà che come effettiva utilità durante il gioco. Sembra quasi un contentino per adeguarsi ai concorrenti. Ok, a questo punto, non prima di essersi sorbiti i filmati pubblicitari dell'Adidas, si inizia la partita. Se fino a qui l'abbondanza di opzioni e la presenza dei nomi veri dei giocatori possono fare una bella impressione, scesi in campo la dura realtà videoludica si palesa in tutte le sue manchevolezze. La cosa che più intristisce è che questo APS '98 ripropone gran parte dei difetti dei suoi predecessori. Mi sembra che alla Psygnosis non abbiano imparato granché dai loro orrori... ops volevo dire errori.
Iniziamo dall'aspetto grafico che durante la

partita, con l'inquadratura da lontano, è appena sufficiente. Peccato però che quando la telecamera si avvicina, come per le scene animate prima dei calci piazzati, i giocatori sembrino fatti con lo scalpello. Senza contare che vedere scattare l'animazione del portiere che batte i calci da fondo o dei mentecatti che gioiscono dopo una rete segnata può provocare danni gravissimi al recensore che assiste basito alla scena. Quando non scattano le animazioni sono comunque molto lente, in certi casi sembra di vedere una scena al rallentatore. Questo non solo infastidisce il giocatore, ma ha anche notevoli ripercussioni sui comandi di gioco, i quali soffrono già di per sé di una certa pigrizia nel rispondere all'ordine impartito. Capita spesso con la porta sguarnita di non fare in tempo a tirare perché la barra della potenza di tiro ci mette tre secondi a caricarsi completamente. Passando all'azione di gioco vera e propria la situazione non migliora. Compagni e avversari sono degli



zombie, solo quelli nella zona più prossima al pallone abbozzano qualche movimento. Costruire una qualsivoglia azione è pertanto assolutamente impossibile, oltre che inutile. Infatti basta correre dritto con un giocatore per raggiungere senza problemi l'area avversaria e questo succede ad ogni livello di difficoltà. In ogni caso segnare non è però così facile come sembra perché i portieri hanno la stravagante abitudine di non uscire dalla porta neanche se puntate loro una pistola alla nuca. Chi può biasimarli però, visto che comunque parano qualsiasi tiro da qualsiasi distanza frustrando ogni tentativo di rete. Per fare gol l'unica speranza è caricare al massimo la potenza (il che richiede il suo tempo) e sparare una cannella rigorosamente da dentro l'area.
Il sonoro in compenso fa schifo. Non capisco quest'ostinazione ad accaparrassi i telecronisti (questa volta è Piccinini) per poi produrre degli scempi di commenti che, per quanto mi riguarda, non durano più di un paio di partite.
Potrei andare avanti con altre chicche, ma fortunatamente per voi e per me lo spazio concessomi è terminato, quindi non mi resta che salutare e consigliarvi caldamente di chiudere gli occhi se vedete la confezione di questo gioco in un negozio. C 'ya.

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	81
SONORO	75
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	84

Un prodotto mediocre apprezzabile solo per il buon numero di opzioni. L'IA raggiunge i minimi storici e grafica e sonoro non brillano. Considerata la somiglianza col precedente episodio e l'uscita di questo in "zona mondiali", io sento puzza di operazione molto commerciale...

Via Lorenteggio, 38 - MILANO
Tel. 48.95.28.21 - 42.32.606
Fax 48.95.28.19

JOYSTICK fun

2G&P-26223995

Anche quest'anno c'eravamo !

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ordina subito la splendida videocassetta con tutte le prossime novità in uscita per:

SEGA SATURN · PlayStation · N64 · PC 3DFX

120 minuti per sognare direttamente dall E3 di Atlanta a casa tua !

EUROPRESS

TOMMI MAKINEN RALLY

CORSE TRA I CAMPI

86

GIOCATORI 1/2

REVIEW

TOMMI MAKINEN RALLY

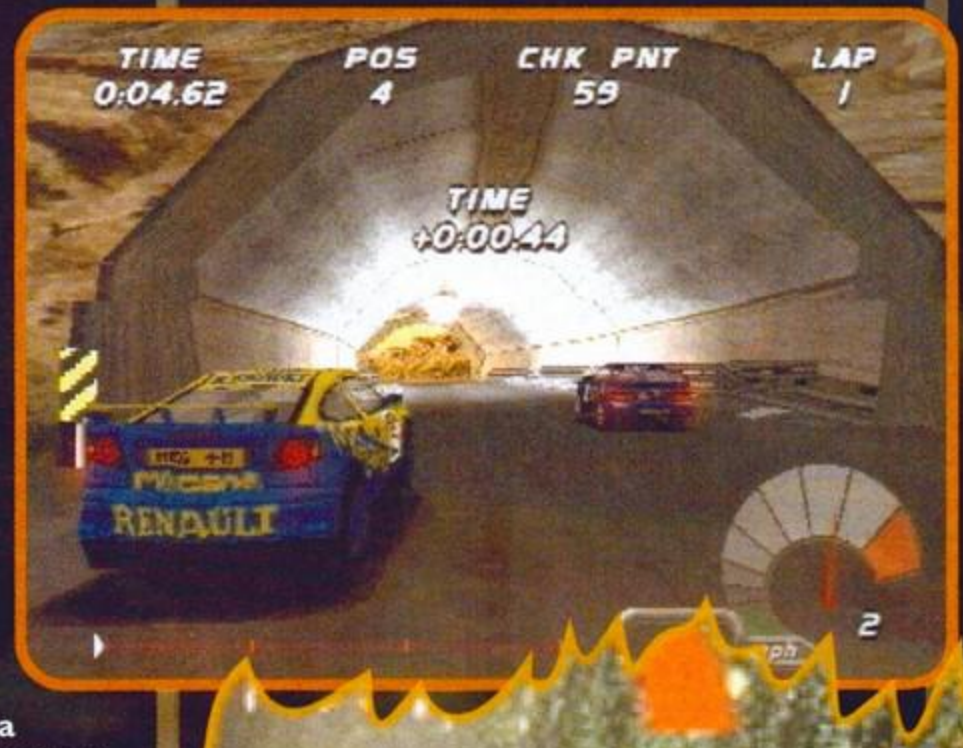
IL MONDO DEI GIOCHI DI CORSA OGGI SI ARRICCHISCE DI UN NUOVO FRATELLO, TOMMI È IL SUO NOME, IL COGNOME FA RIMA CON CARCIOFI (FORSE).

Ogni volta che in reda arriva un gioco di corse (specie se è sul rally), mi esalto non poco; sarà perché prevedo già gli sfidoni col Duspa in modalità Time Trial, o perché mi piace molto correre e tirare su un sacco di polvere; fatto sta che faccio di tutto per impadronirmene e farne la conseguente recensione. Questa volta, la faccenda sembrava farsi complicata, non solo infatti il gioco era stato assegnato a quel gran bel burlone del Duspa, ma lo stesso sembrava anche abbastanza determinato nel tenerselo. Occorreva quindi adoperare una strategia molto elaborata, ma il tempo era poco e le idee scarseggiavano; improvvisamente, però, venni illuminato dalla stessa luce che fece scoprire la gravità a quel tale americano, il telegrafo senza fili a Marconi, il telefono a Meucci e l'acqua calda a Dave. Sapendo bene quanto il caro bignè romano andasse pazzo per le fiere, gli feci giungere la voce che a Roma si sarebbe tenuto l'Expo Cartoon, una manifestazione alla quale il Duspa certo non poteva mancare. Subdolo come un licaone, poi, gli dissi che avrei pensato io al lavoro che sicuramente non poteva portare avanti da quel di Roma. Anche se a malincuore, quindi, fu lui stesso a dirmi con tono rassegnato: "Ao, a Rà, sce pensi tu ar gioco dee machine?". Ed eccomi qui. Ingegnoso eh? Ora bisogna solo vedere come la prenderà quando, arrivato a Roma, si accorgerà che, al posto della fiera del fumetto, c'è invece quella del taglio e cucito mediante i piedi.

E così, un po' per caso, mi ritrovo qui a casa del Mao a scrivere questa recensione col PC del Duspa... com'è strana la vita; ad ogni modo se sei un grande appassionato di questo

genere di giochi continua a leggere, se invece non lo sei continua lo stesso e fattelo piacere.
Tommi Mäkinen è un gioco molto bello, non a caso il nome del gioco coincide esattamente con quello del noto campione di Rally; quello che dovrai fare non è molto difficile da capire, ma comunque io ci ho messo una mezz'oretta buona. Dopo aver guardato cli-

nicamente la schermata delle opzioni, ho però capito che per giocare si doveva premere con il tasto X sulla voce "Championship", ma risultati interessanti si possono ottenere anche con "Arcade". Una volta cominciato a giocare dovrai prima di tutto capire qual è il tasto dell'acceleratore, dopodiché puoi schiacciarlo per andare o stare fermo tre minuti per essere già avanti a tutti, anche se con un giro in meno. La macchina potrai sceglier-tela tu da una rosa di set-



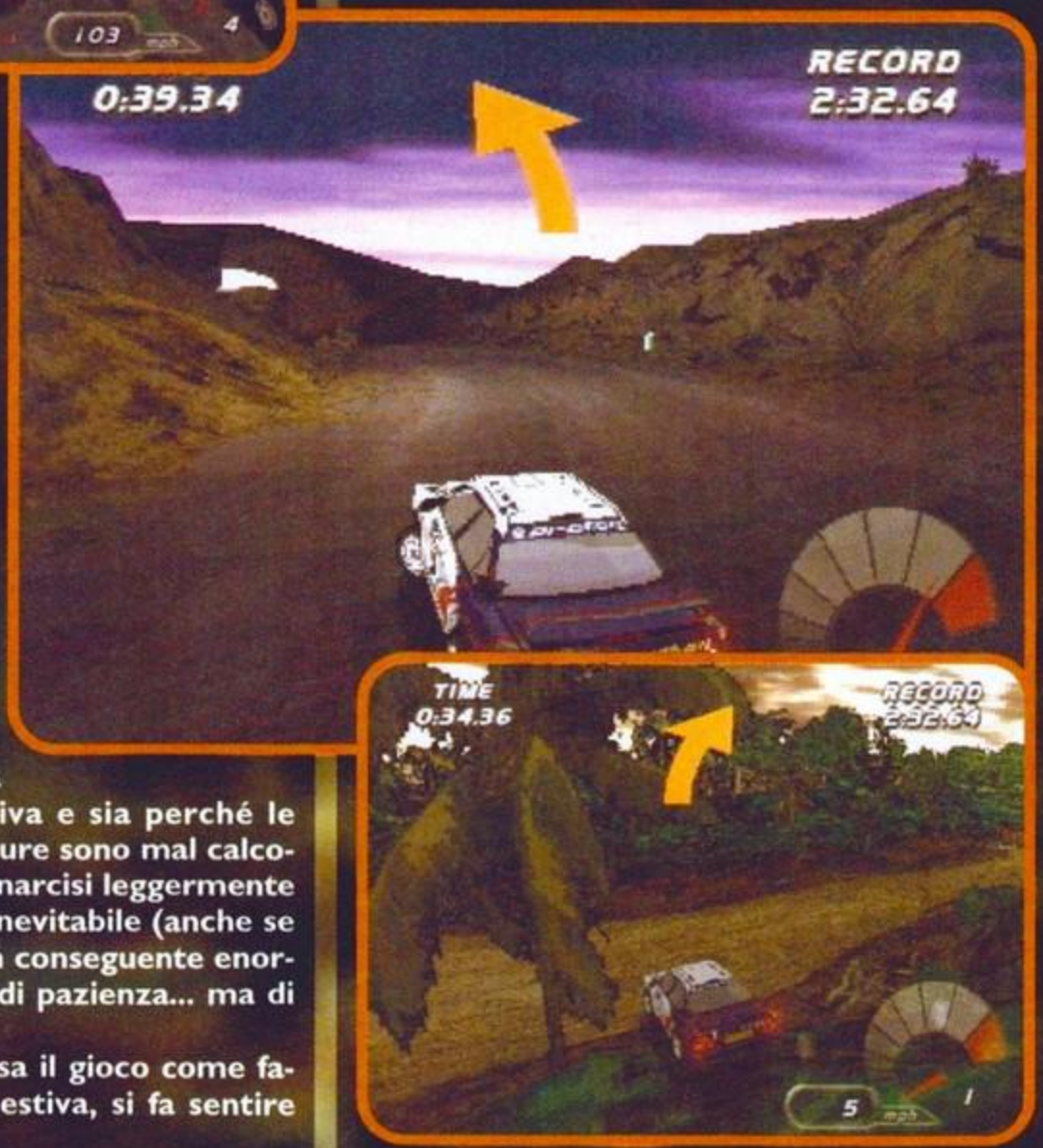
te, ma non escludo che ne possa saltare fuori qualche altra (anzi direi che almeno un paio salteranno fuori sicuramente); mi sembra quasi superfluo dire che ogni vettura avrà comportamenti differenti sul tracciato, ma se posso dare un consiglio (e lo posso dare visto che sono il sindaco della redazione) sappi che le macchine piccole non necessariamente sono le più maneggevoli.

Bene, i tempi mi sembrano maturi per renderti partecipe della caratteristica che contraddistingue questo giochicchio della Europress: l'editor dei circuiti. Bella come affermazione eh? Di quelle che lasciano un po' così, attoniti; ad ogni modo ai capito proprio bene, caro il mio licantropo latente, in questo gioco potrai disegnarti tu la pista su cui vorresti correre... ma non è meraviglioso? Io penso di sì, comunque, andando più nello specifico, in una schermata apposita, selezionabile nel menu delle opzioni, potrai agire all'interno di una sorta di lavagna tridimensionale, all'interno della quale potrai aggiungere e mettere tratti di pista a seconda delle tue preferenze e inoltre deciderne la pendenza e tutta una serie di condizioni che varieranno, dal tempo al paesaggio, o ancora al manto... insomma, con estrema facilità (e se ci sono riuscito io, ce la può fare anche uno scimpanzé) otterrai in men che non si dica una pista coi fiocchi, da salvare e affrontare come se facesse parte delle sessanta già disponi-

bili.
Le altre possibilità che offre il gioco rientrano perfettamente in tutte quelle proposte dalle decine di simulatori automobilistici usciti fin d'ora, quindi potrai scegliere se competere nel Campionato, in modalità Arcade, in Time Trial, contro lo stesso Tommi in un singolare uno contro uno a schermo pieno e infine in due grazie alla modalità split screen (possibilità che come al solito offre il maggiore divertimento). Comunque come sicuramente avrò già detto da qualche parte nella recensione (solo che chiaramente non me lo ricordo più e altrettanto chiaramente non ho voglia di rileggermela) ci sono ben sessanta piste a disposizione, il che vuol dire una mostruosa longevità coadiuvata anche dai canonici ma sempre ben accetti

tre livelli di difficoltà.
L'aspetto grafico non mi ha entusiasmato eccessivamente, gli scenari sono forse un po' troppo spogli per essere apprezzati senza riserve, così come il bad clipping - anche se bisogna proprio andarlo a cercare - c'è e potrebbe essere notevolmente diminuito. D'altro canto, ci sono alcune chicche estetiche che senza dubbio fanno riflettere sulla bontà di questo prodotto; prima fra tutte il riflesso calcolato in tempo reale che si scorge nel lunotto posteriore della vettura... decisamente un bel lavoro!
Lo ribadisco, comunque, nel complesso poteva essere programmato molto meglio graficamente, sia perché la risoluzione spixella in maniera forse eccessiva e sia perché le collisioni con le altre vetture sono mal calcolate, basterà infatti avvicinarcisi leggermente che tac, il contatto sarà inevitabile (anche se inesistente alla vista), con conseguente enorme perdita di velocità e di pazienza... ma di questo parlerò fra poco.
La parte sonora attraversa il gioco come farebbe una pioggerellina estiva, si fa sentire ma ben presto non lascia traccia; gli effetti sonori, dal canto loro, non fanno molto per lasciare il segno e anzi, a volte risultano addirittura fastidiosi, come ad esempio quando si cappotta la macchina... un'effetto stridulo che ben presto imparerai a odiare.
Giungendo, finalmente, al comportamento della macchina (che in sostanza riassume anche gran parte del voto dato alla giocabilità), io non sono un pilota e sinceramente non sono nemmeno mai stato al volante di una macchina da rally, ma non credo proprio che si comporti così. Innanzitutto la sensazione che si prova quando di "passeggia" per il tracciato è tutt'altro che quella di avere a disposizione una tale quantità di cavalli, anzi, questo baracchino (e parlo di tutte le vetture disponibili) a momenti non ce la fa ad affrontare le salite da fermo, quando invece dovrebbe tirare su tanta di quella terra da crearle lui stesso le salite. A quanto pare, però, i programmatori si sono ricordati che le macchine così potenti sono molto difficili da tenere in curva, quindi ecco risolto il problema: non appena si sterza, la macchina va via di posteriore come se fosse sul ghiaccio, perdendo notevolmente di velocità. Intendiamoci, l'auto una volta lanciata va che è un piacere, ma molto spesso sarà più un danno che un vantaggio farla andare tanto veloce, perché diventerà talmente incontrollabile che alla prima curva, toccando i bordi, si cappotterà perdendo un sacco di secondi e a volte anche di posizioni.
Un'altra cosa che prima ho detto avrei citato in seguito (ora siamo al seguito) è che ti capiterà, specie nelle partenze, di perdere moltissimo tempo rispetto al primo, questo perché, fra te e lui, si infraporranno le due macchine rimanenti, che faranno muro. Chiaramente non appena le sfiorerai (e a volte nemmeno) perderai moltissima velocità, il che ti terrà segregato in ultima posizione fino a quando la strada non si sarà fatta abbastanza larga per passare di prepotenza a suon di spintoni... e a questo punto nove volte su dieci sarà troppo tardi.
Ecco, questi sono tutti gli aspetti negativi della giocabilità; quelli positivi sono invece che giocare in due è notevolmente divertente, che le macchine, anche se posseggono tutte bene o male gli stessi difetti di tenuta, comunque sono in possesso di caratterizzazioni abbastanza individuali e che un tale numero di piste merita senza dubbio la presa in considerazione del prodotto.

Raffaele Sogni



PLAYSTATION

GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	94

Sono sempre stato molto attratto dai giochi del genere; sarà perché non bisogna pensare molto, o perché sono un pilota nato, fatto sta che mi sono entusiasmato giocando a V-Rally e mi sto ancora intrippando per segare l'ultimo centesimo in Screamer Rally per PC. Questo Tommy Mäkinen non mi ha fatto impazzire, ma diciamo che si inserisce tra i giochi destinati ad un pubblico di grandi appassionati... se ancora non possiedi V-Rally, però, lo dovresti trovare nei negozi a un prezzo irrisorio, spero di essermi spiegato.

VIRTUALIA VIDEOGAMES

Per ordinare
Tel. 041 2770211
Fax 041 2774749

Punto Vendita
Cannaregio, 4658
30131 Venezia

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA IN 24-48 ORE
telefonare per aggiornamenti sulle ultime uscite
VENDITA E PERMUTA DELL'USATO

Banjo Kazooie

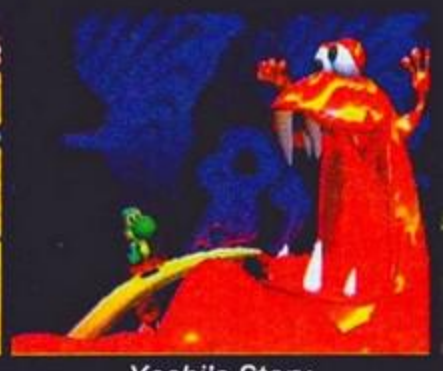
Bio F.R.E.A.K.S.

Superman

Zelda 64

Forsaken

NBA Courtside


Yoshi's Story

Tonic Trouble

Metal Gear Solid

Cardinal Syn

Dead or Alive

Resident Evil 2 - Pal Version

Gran Turismo - Pal Version

Bomba 98 - Pal Version

Nomi Marchi e Immagini appartengono ai legittimi proprietari

NINTENDO 64

OFFERTE N64

Dual Heroes jap	69.000
Wild Choppers jap	69.000
Lamborghini usa	89.000
Nagano jap	89.000
Yoshi's Story jap	89.000
N64 usato	169.000
Giochi usati da	40.000

PlayStation

OFFERTE PSX

Dragon Ball GT jap/usa	79.000
Street Fighter EX usa	89.000
Bloody Roar pal	85.000
Bushido Blade pal	75.000
Battle Master jap	79.000
Duke Nukem pal	69.000
Playstation Universal	369.000
Giochi usati da	20.000

MANGA

VASTO ASSORTIMENTO DI ANIMAZIONI GIAPPONESI

GADGET

Disponibili resine di:
Goldrake, Daltanius, Jeeg, Daitarn 3, Mazinga, Trider G7, Gundam, Dragon Ball, ecc.

Disponibili modelli e portachiavi di:
Final fantasy VII, Dragon Ball, Ranma series, Lamù series, Evangelion, ecc.

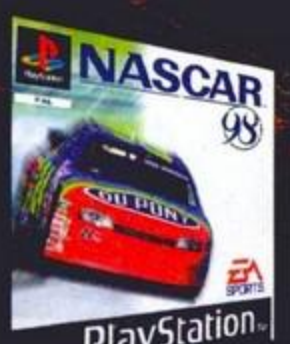
Disponibili Kit Bandai di:
Evangelion, Guandam, Dragon Ball, ecc.

STAR GAMES

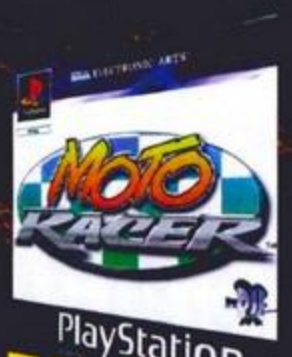
Hardware - Software - Videogames

A&S promotion - R.C. - 0965/645365

Per noi GIOCARE è una cosa SERIA!



75.900



75.900

49.900

69.900

Presso i nostri point se spendi L. 500.000 paghi in 6 mesi senza interessi!

STARGAMES
Viale A. Moro, 23 -
Telefax 0965/593245 - 591211
C.so V. Emanuele III° -
Tel. 0965/28850 - Reggio Calabria
e-mail: STARGAME@NETONLINE.IT
WWW/NETONLINE.IT/STARGAMES
CHIAMARE PER PASSWORD RIVENDITORI

STARGAMES POINT

INFORMATIC CENTER
Via B. Buozzi, 281 - Palmi - Tel. 0966/45747

VIDEO UNO VIDEOTECA
Via Pio XI, 96/A - Reggio Cal. - Tel. 0965/56773

THE FIRST VIDEOTECA
Via della Conciliazione, 43 - Siderno - Tel. 0964/380179

ALFABYTE
Via Leonardo Da Vinci, 67 - Lamezia Terme Nicastro
Tel. 0968/45747
C.so Garibaldi, 281/b1 - Soveria Mannelli
Tel. 0968/662045

AMNESIA RECORDS
Via Libertà, 42 - Amantea - Tel. 0982/424703

HALLOWEEN GAMES
Via F. Giuliani, 11 - S. Lucido - Tel. 0982/84444

GALLICO
Reggio Calabria

VIDEO STEREO CENTER
Via Roma, 9 - Taurianova - Tel. 0966/611036

PSYCO TECK
Via R. Coletta, 34 - Barletta - Tel. 0883/333837

BABY PIU'
Via Isonzo, 21 - Foggia - Tel. 0881/708187

EMMEMUSIC
Via Marconi, 43 - Gravina di Catania - Tel. 095/7441115

POSSIBILITA' DI AFFILIAZIONE. ENTRA ANCHE TU IN UN TEAM VINCENTE. PER INFORMAZIONI TELEFONA ALLO 0348/6100127

LEADER

HALIFAX

C.T.O.

PlayStation

NINTENDO 64

STAR GAMES
Hardware - Software - Videogames

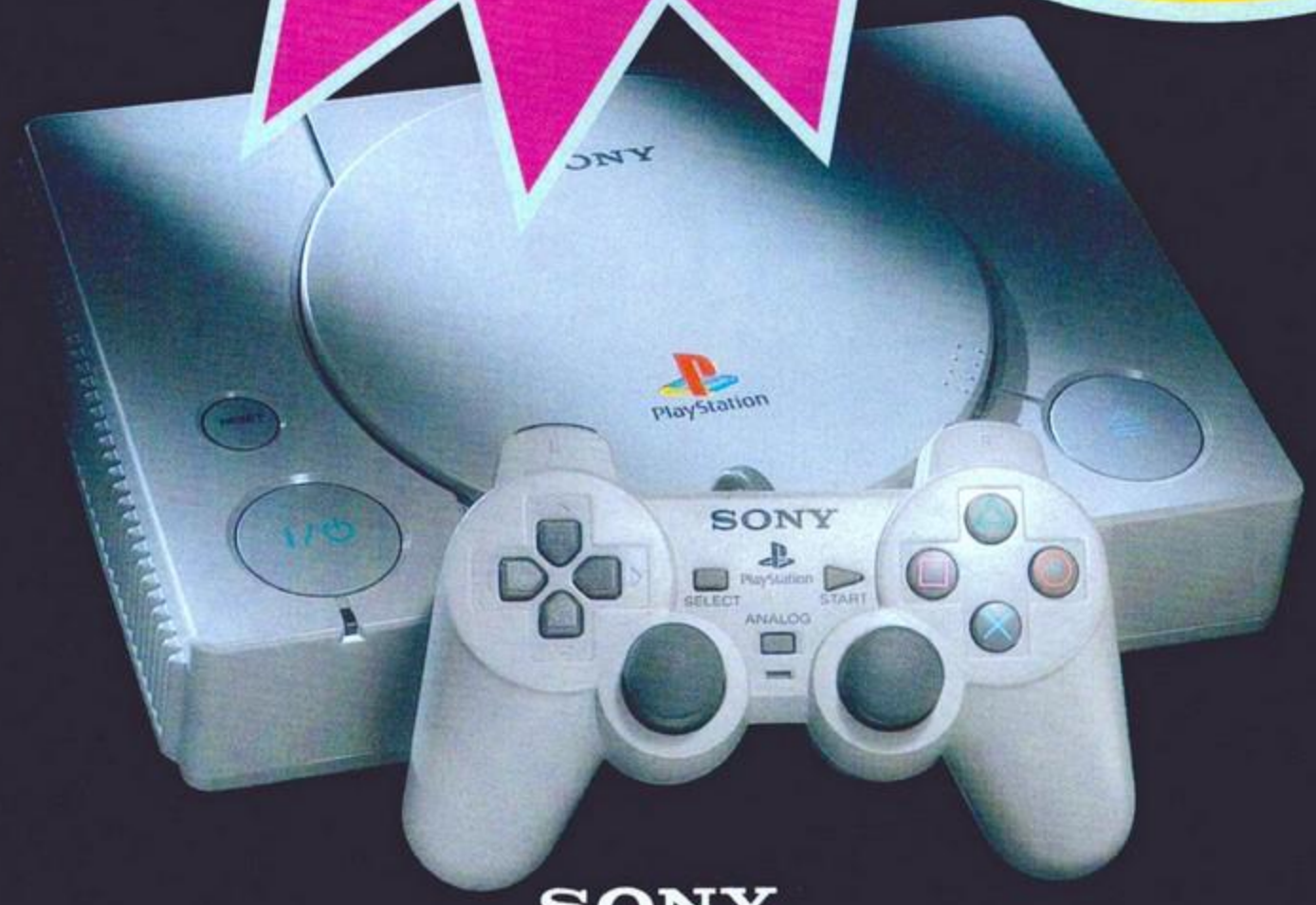
Playstation + dual shock a 299.000* lire.

(*Prezzo consigliato)

TBWA

VIBRAZIONI POSITIVE

in omaggio.



SONY

PlayStation™

C'è un'unica Playstation. C'è un unico dual shock, il controller che trasmette alle tue mani ogni sensazione di gioco. E oggi c'è un unico pack che li contiene entrambi e, guarda guarda, a un prezzo unico.

PlayStation e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

REVIEW

CAPCOM

VAMPIRE SAVIOR

PICCHIADURO ANZIANO

84

GIOCATORI 1/2

VAMPIRE SAVIOR

UNA VOLTA ERO MOLTO PICCOLO, E ORA, A DISTANZA DI PIÙ DI UN ANNO, MI GUARDO INDIETRO E NON MI RICORDO PIÙ UN TUBO... CHE BRUTTA BESTIA LA VECCHIAIA.

MATTO COME UN PONY

Eh, certo che vedere questi giochi mi fa sempre venire in mente le interminabili partite con Marco a Street Fighter 2, ci stavamo pensando proprio l'altro giorno, siamo andati avanti almeno un paio d'anni con quello splendido picchiaduro; ormai eravamo diventati così tecnici che, per riuscire a darsi una mazzata, ci voleva un colpo di sonno di uno dei due... che tempi.

Intendiamoci, periodi analoghi li stiamo rivivendo adesso con Tekken 3 e in precedenza con Tekken 2 e anzi, anche se non si possono assolutamente paragonare i due prodotti, direi che come genialità di concezione intesa come struttura dei combattimenti, i due picchiaduro si potrebbero anche considerare gemelli.

Questo Vampire Savior deriva appunto da Street Fighter 2, ma a fare i precisi bisognerebbe dire che fu in origine Dark Stalker il primo che si discostò dalla saga streetfighteriana, al quale seguì Vampire Hunter e che precedette l'attuale Vampire Savior. Puf, certo che quando alla Capcom cominciano con una serie, prima di farli finire ce ne vuole.

L'unica cosa che ogni volta mi lascia un po' perplesso è la necessità di produrre

un nuovo gioco semplicemente aggiungendo due o tre personaggi rispetto alla versione precedente, più che altro mi chiedo come mai un possessore, in questo caso di Vampire Hunter, dovrebbe sborsare almeno altre cento carte per procurarsi un gioco

che su PC verrebbe senza difficoltà considerato un add-on. E invece, guarda caso, sono proprio queste le persone che alla fine acquistano il prodotto, forse perché i titoli del genere sono così pochi, o forse perché ci tengono a fare la collezione di tutti gli episodi; fatto sta che, se alla Capcom si fanno lo sbattimento di programmare un nuovo gioco (in realtà si tratta solamente di rivedere qualche routine dei movimenti e aggiungere i personaggi nuovi), vorrà dire che il loro tornaconto ce l'hanno.
Io comunque non starò certo qui a sindacare sulla politica di una software house come la CAPtive COMunication, infatti, lo sono ricchi e io no... e questo mi sembra il dato più rappresentativo.

MI DEVI TROPPO SCENDERE LE MANI DI DOSSO!

A distanza di un paio d'anni, quindi, ecco che l'attesissimo seguito (da parte degli amanti dei picchiaduro in 2D) salta fuori con una grafica sicuramente più nitida (del resto in due anni una piattaforma la si impara a conoscere decisamente bene), con dei fondali più curati, e come già accennato con dei personaggi nuovi oltre ai già quattordici presenti; se la matematica non m'inganna, quindi (ma correggimi se sbaglio... non sono mai stato portato per questa materia), siamo a quota a diciassette lottatori, tutti diversi sia nell'aspetto che nella coreografia delle mos-

se!
Ma cavolo, tutto questo è assolutamente bellissimo, non avrei mai creduto che un picchiaduro in 2D potesse vantare ben diciassette personaggi; in realtà è davvero un numero considerevole, anche se dico fin da subito che per giocare dovrai possedere una cartuccia da quattro megabyte (quella che si inserisce dietro all'apertura)... senza di quella potrai giocare al massimo a ramino, ma da solo.
Parlavo dei personaggi: ebbene, i tre nuovi (do per scontato che tu conosca già quelli vecchi, comunque non chiedermi di elencarteli tutti perché tanto non lo faccio) mostriciattoli prendono i carismatici nomi di: Bulleta, una sorta di Cappuccetto Rosso un po' nervosetta, al punto che non esiterà a tirare fuori dal suo allegro cestello un bel mitra (alla faccia del lupo); Jedah, il cattivone totale di Vampire Hunter; e Q-Bee, a quanto pare la sorella di Felicia (ad ogni modo sono uguali a parte qualche particolare trascurabile).
Quello che volevo dire in questo pezzo di recensione era la trama del gioco, ma visto che sono un pasticcione, un disordinato, un confusionario e soprattutto in virtù del fatto che non la conosco, la salto a piè pari e passo direttamente alla descrizione su quello che dovrai fare.

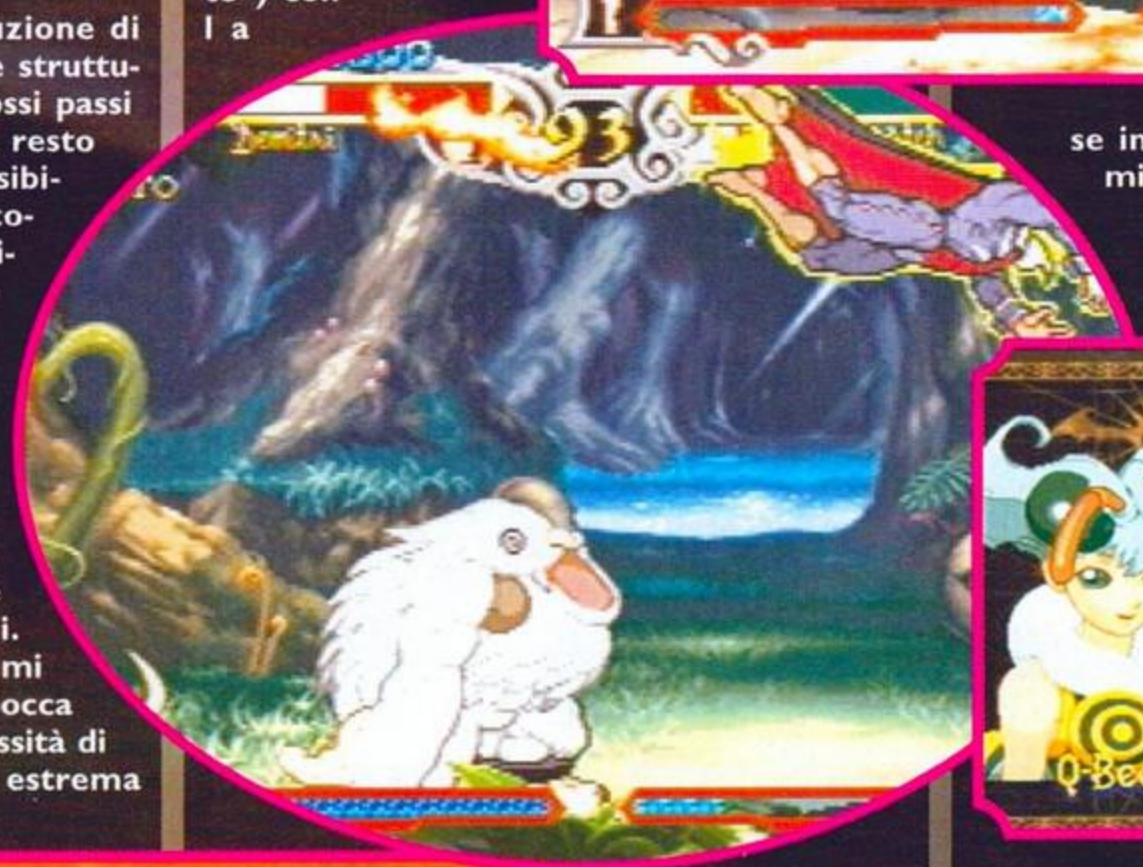
VUOI GIOCARE? NO!

Premesso che anche in questa fase della recensione do per scontato che tu sappia giocare a un picchiaduro bidimensionale, mi limiterò alla spiegazione delle avanzate tecniche che hanno coinvolto i picchiaduro in 2D dell'ultima generazione, questo per tutti coloro che hanno vissuto dentro a una conchiglia da quando sono nati e che oggi hanno una faccia da perla (bella questa, sono proprio simpatico... tanto Alex me la censura e non conoscerai mai il genio che è in me)[come negare al mondo una tale poesia? NdAlex].
Non appena, caro il mio eremita, inizierai a giocare, o meglio, ancora prima - diciamo nella schermata di selezione del personaggio - noterai (solo se sarai molto attento) che

avrai la possibilità di scegliere diverse modalità di gioco, e cioè Normal, Turbo, Auto e Auto&Turbo; ebbene, non si tratta di sigle da appiccicare sul retro della macchina per fare i tamarri, ma di modalità di gioco: scegliendo Normal, il combattimento si svolgerà a velocità standard e con la possibilità di parare i colpi esclusivamente indietreggiando; nel Turbo, la velocità del combattimento sarà notevolmente vivacizzata; nell'Auto la parata sarà sempre inserita a parte quando starai attaccando (chi gioca con questa modalità può definirsi un vero inetto) e infine nel Turbo&Auto, dove avrai chiaramente la parata sempre inserita, ma giocherai in maniera più frenetica.
Oltre a questo, una volta iniziata la partita, noterai che nella parte inferiore dello schermo ci sarà una bella banda che si riempirà a mano a mano che combatterai... riempila tutta per sferrare il mega attacco devastante; se non ne sei capace leggiti le istruzioni, che ci sono anche le mosse.

ME LO COMPRI PAPA'? SSI'

Non si può certo dire che l'evoluzione di questi giochi, sia tecnicamente che strutturalmente parlando, abbia fatto grossi passi avanti in tutti questi anni, ma del resto non credo che ci siano grosse possibilità di evoluzione in un prodotto come questo. Il genere è ben determinato e la sua nicchia di aficionado la possiede.
Nella fattispecie, questo Vampire Savior vanta una grafica senza dubbio molto attraente, caratterizzata da stage incredibilmente ben disegnati (dotati di una profondità tale da far invidia persino a un picchiaduro poligonale) e da personaggi molto caratteristici.
Le mosse a loro disposizione, poi, mi hanno lasciato più di una volta a bocca aperta non solo per la loro complessità di esecuzione, ma anche per la loro estrema spettacolarità. Certo, io ormai sono un di quelli che preferiscono il maggiore realismo dei giochi tridimensionali (anche se ben pochi di quelli poligonali lo sono veramente) e quindi devo in tutta sincerità ammettere di aver guardato questo gioco un po' prevenuto. Fortunatamente, i veri appassionati del genere hanno ben chiaro quello che vogliono e soprattutto ti garantisco che ho cercato di valutare questo titolo (appunto essendo cosciente della mia preferenza per il genere "concorrente") con l a



magiore serietà e obiettività possibile, e credo di esserci riuscito.
Diciassette personaggi disponibili sono tanti davvero, e la giocabilità non solo è garantita dal solito congruo numero di livelli di difficoltà, ma anche dalla ben nota possibilità di giocare in due, vero punto cardine su cui ruotano da sempre queste produzioni.
In sostanza il discorso è sempre quello, possiedi già la versione precedente di questo gioco? Se la risposta è sì, considera che le innovazioni non sono poi moltissime; se invece la risposta è no, l'acquisto mi sembra quasi obbligato.

Raffaele Sogni

SATURN

GRAFICA	86
SONORO	87
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	84

E' chiaro che questo gioco è destinato a quelli a cui ancora piacciono i picchiaduro bidimensionali, così com'è chiaro che a tutti gli altri probabilmente questi giochi non diranno più molto. E' innegabile, comunque, che la sua realizzazione tecnica sia decisamente raffinata e per questo non mi sogno lontanamente di considerarlo non bello. Personalmente lo trovo (ahimè) un po' obsoleto, ma per carità, lungi da me l'idea di sconsigliarne l'acquisto

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES
SOLO PER I NEGOZIANTI!

NINTENDO 64 · PlayStation · SEGA SATURN

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

AFFIDATI AI PROFESSIONISTI DELLA DISTRIBUZIONE

VENDITA E DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA

IL 1° Cash & Carry

ORARIO CONTINUATO 9,30-18,00

PER I NEGOZIANTI DI ROMA E DEL LAZIO

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

M Furio Camillo

06/78349839 **7822410** FAX **7858177**

Visitate il nostro sito internet: www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@diginet.it

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

it's LOGIC!®

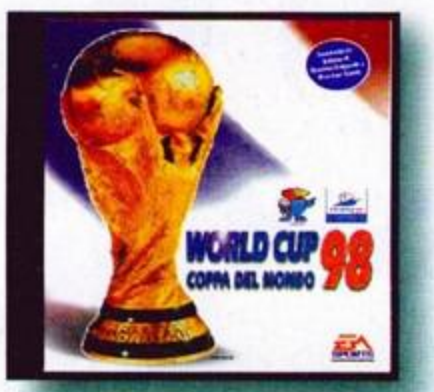
La Prima Catena di Software Discount

è Tutti i CD rom del Mondo

il più grande assortimento di
CD ROM per
PC e
PLAYSTATION

MAN IN BLACK
LIRE 89.900
(PSX IN ITALIANO)

RESIDENT EVIL 2
LIRE 98.900
(PSX IN ITALIANO)



WORLD CUP '98
LIRE 82.900
(PSX IN ITALIANO)

60 negozi in tutt'Italia

CASH & CARRY

Milano (Bovisio Masciago)
SS dei Giovi, 34 • tel. 0362 55.94.07 r.a.
fax 0362 55.94.15 r.a.

DISCOUNT CENTER

Alessandria
Via Alessandro III, 47

Ancona
Via Martiri della Resistenza, 32 • tel. 071 28.06.856

Ascoli Piceno (Porto S. Elpidio)
Via Umberto I, 274/6 • tel. 0734 90.31.71

Bologna

Brescia
Via XX Settembre 10 • tel. 030 37.50.930

Brindisi
Viale Aldo Moro, 33 • tel. 0831 58.18.88

Cagliari
Via G. Guglielmo 15/17 • tel. 070 49.51.47

Chieti (Lanciano)
Via Duca degli Abruzzi, 12

Cremona
Corso XX Settembre 67 • tel. 0372 337.73

Genova
Via Ippolito D'Aste 17 Rosso • tel. 010 553.51.41

L'Aquila
Via Cimino 22 • tel. 0862 40.45.33

Lecco
Via Belvedere 47 • tel. 0341 350.553

Lucca
Via S. Croce, 58 • tel. 0583 49.41.30

Massa Carrara (Massa)
Via Massa-Avenza, 2 • tel. 0585 79.00.02

Matera (Pisticci)
Via Metaponto, 181

Milano (Lissone)
Piazza Libertà, 1 • tel. 039 21.43.083

Milano - Metro Lima
Galleria Buenos Aires 8/10 • tel. 02 2952.30.08

Novara

Palermo
Via Nunzio Morello, 52,• tel. 091 34.09.99

Parma
Via Farini 14 • tel. 0521 38.64.00

Perugia
Via Cacciatori delle Alpi, 12/14
tel. 075 572.32.60

Pesaro (Fano)

Pescara
Via G. Marconi, 16 • tel. 085 69.30.94

Pisa
Corte San Domenico C lato via Pascoli 7
tel. 050 50.35.33

Pordenone
Via Cavallotti 38/B • tel. 0434 52.45.43

Rimini (Riccione)

Ravenna
Via Maggiore, 39 • tel. 0544 323.44

Roma
Piazza Pio XI, 51/52 • tel. 06 66.01.74.10

Taranto
Via Nitti 18/B • tel. 099 453.37.70

Torino (Nichelino)
Via Torino 21 • tel. 011 68.22.491

Treviso (Conegliano)
Via Manin 31/G • tel. 0438 45.17.28

Trieste
Via San Lazzaro, 18 • tel. 040 63.81.24

Vicenza
Contrà Frasche del Gambero 17/19 • tel. 0444 54.03.65

Viterbo
Via I. Garbini, 78/m • tel. 0761 34.54.60

NEGOZI

Agrigento (Canicattì)
Via Monsignor Ficarra, 10 • tel. 0922 85.25.69

Agrigento (Licata)
Via Palma, 108 • tel. 0922 89.48.21

Arezzo (Montevarchi)
c/o Centro Comm. La Galleria Ipercoop
Via dell'Oleandro, 37 • tel. 055 91.03.71

Asti
C.so Cavallotti, 126 • tel. 0141 436.853

Brindisi (Ostuni)
Via Ravenna, 46 • tel. 0831 30.16.69

Campobasso (Termoli)
Via Francesco D'Ovidio, 17 • tel. 0875 70.56.04

Catanzaro (Lamezia Terme)
C.so Giovanni Nicotera, 9 • tel. 0968 44.13.13

Como (Erba)
P.zza Matteotti, 17/18 • Tel. 031 64.61.53

Cuneo (Busca)
Via Cadorna, 50 • tel. 0171 943.803

Firenze
Via Pratese, 24 • tel. 055 31.95.28

Foggia
Via D. Cirillo, 28 • tel. 0881 70.85.85

Grosseto (Follonica)
Via Mazzini, 1/C • tel. 0566 442.17

Lecce
Via Leuca, 172 • tel. 0832 34.98.91

Lodi
Via Guido Rossa, 8 • tel. 0371 43.23.68

Macerata
Via G.Contini 58 • tel. 0733 322.37

Napoli (Somma Vesuviana)
Via Aldo Moro, 32/A • tel. 081 899.60.00

Potenza
Viale Marconi, 281 • tel./fax 0971 550.76

Reggio Calabria
Via Possidonea, 59 • tel. 0965 89.43.00

Roma - Parioli
Via D.Cimarosa, 11 • tel. 06 841.90.40

Roma (Monterotondo Scalo)
Via Nomentana, 31 • tel. 06 900.80.266

Salerno
C.so Garibaldi, 56 • tel. 089 25.37.65

Sassari
Via Perantoni Satta, 11 • tel. 079 28.06.70

Venezia (Dolo)
Via Fratelli Bandiera, 2 • tel. 041 510.02.06/37

Venezia (Jesolo Lido)
Via Dante Alighieri, 95-97 • tel. 0421 38.38.97

Vicenza (Bassano del Grappa)
Largo Parolini, 116 • tel./Fax 0424 52.37.98

NUOVA APERTURA ■

PROSSIMA APERTURA ■

It's Logic!: Milano (Bovisio Masciago) SS dei Giovi, 34 • **www.itslogic.com**

La Prima Catena di Software Discount

it's LOGIC!®

REVIEW

ACTIVISION

VIGILANTE 8

SPARATUTTO SU RUOTE

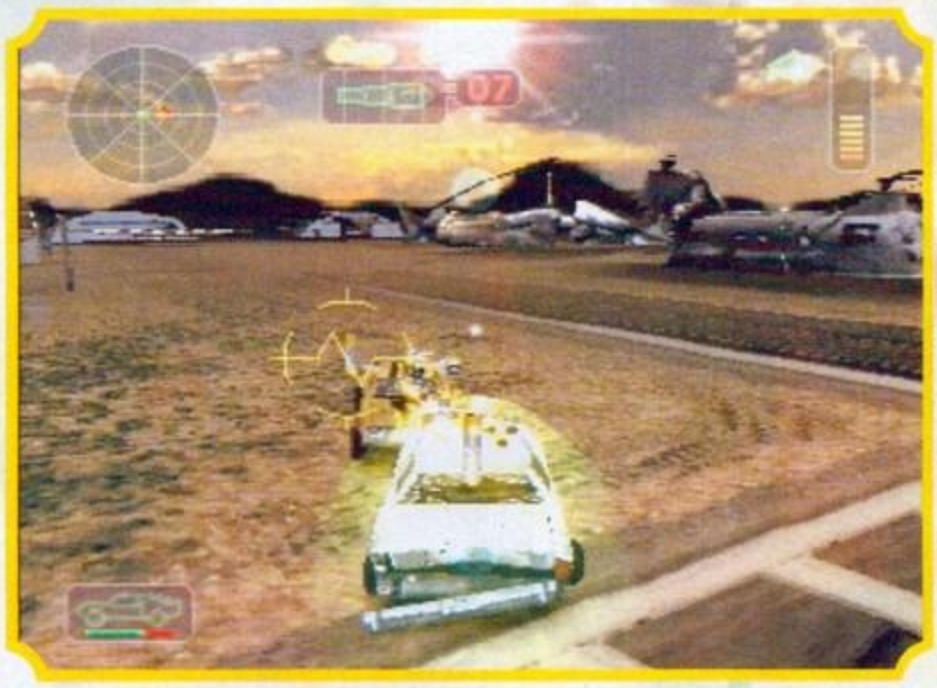
90

GIOCATORI 1/2

VIGILANTE 8

NON MI HAI FATTO MALE FACCIA DI MAIALE, NON MI HAI FATTO NIENTE FACCIA DI SERPENTE.

Scrivo questa recensione col sorriso sulle labbra (ormai inalterato da quasi due settimane) dovuto allo strepitoso piazzamento ottenuto dall'Udinese, ma anche con una lacrima sul viso, questa causata da una distorsione a non so bene quali legamenti del ginocchio, quest'ultima dovuta all'eccessiva voglia di giocare di Mao che, al concerto dei Pancreas, mi è saltato addosso stile gatto terrorizzato riducendomi a una poltiglia umana... risultato: quindici giorni di prognosi da passare a letto completamente immobile.



Dopo l'inevitabile denuncia dei maltrattamenti che ogni giorno sono costretto a subire dai miei colleghi di lavoro (in realtà il caro Mao non l'ha fatto apposta e io lo stimo lo stesso come uomo e come noce di cocco), passiamo a questo Vigilante 8; un nome epico quello di questo giochillo, che mi ha fatto venire in mente un epico picchiaduro a scorrimento, nel quale bisognava salvare addirittura Madonna (la cantante); invece questo gioco non c'entra un tubazzo coi picchiaduro, o meglio bisogna picchiare duro, non con le mani bensì con le macchine e i missili. Molto bello vero? Beh, le premesse ci sono.

Vigilante 8 è, o dovrebbe essere, il seguito di un titolo chiamato Interstate 76; in realtà le somiglianze vanno molto più nella direzione di Twisted Metal, un gioco di corse che mi fece impazzire per la sua demenzialità e giocabilità (la grafica non era il massimo) qualche anno orsono. Quello che dovrai fare è bello perché lo capirebbe persino un Dave svogliato, e cioè premere sul tastino dell'acceleratore (ma puoi anche farne a meno, visto che i doppi comandi permettono di avanzare anche con il

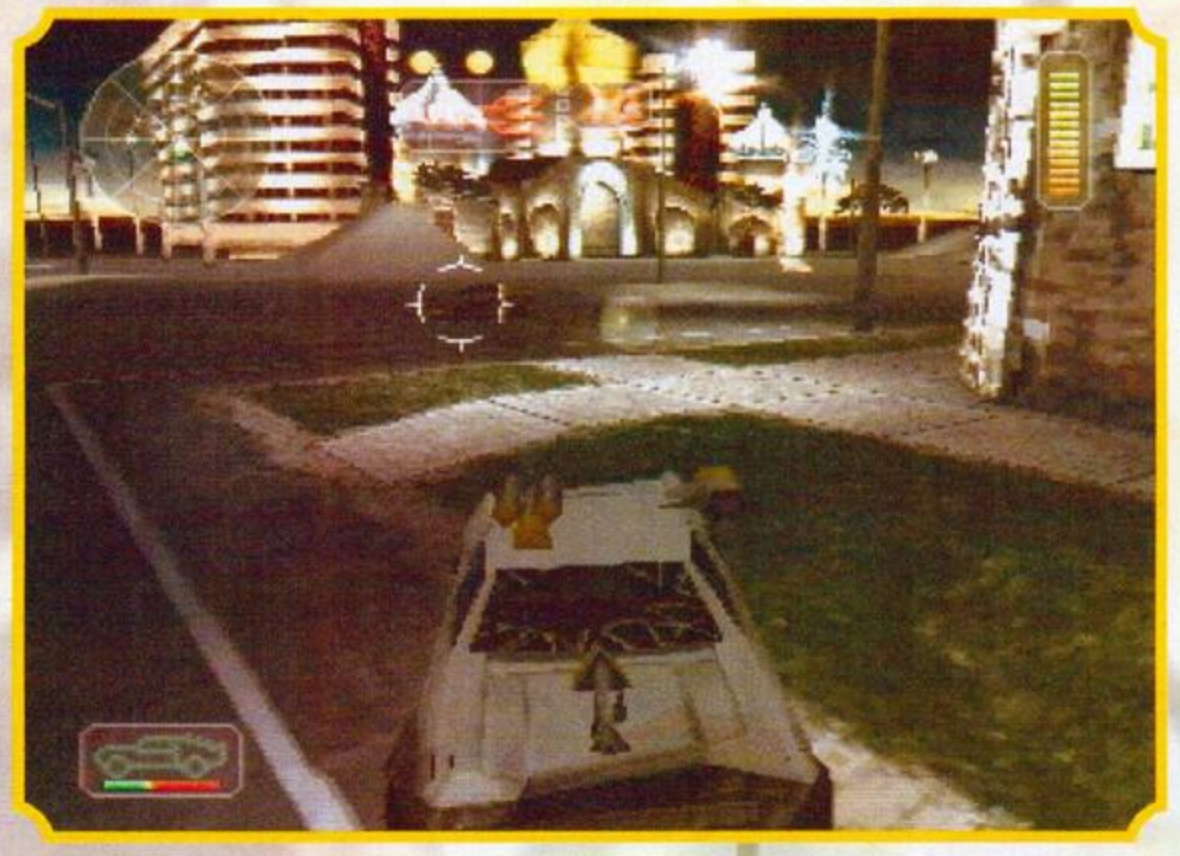
direzionale) e con l'altro ditino (uno a caso, anche quello che tieni nel nasino) sul tasto

esempio ti faranno rimanere invulnerabile per qualche secondo, o di potenziamenti che ti permetteranno di infliggere il doppio del danno. Chiaramente tutte le armi che raccoglierai avranno un numero di colpi limitati, quindi dovrai continuamente andare in cerca della linfa vitale per devastare. Ognuna delle otto vetture disponibili (tutte con caratteristiche differenti di manovrabilità, resistenza e velocità) avrà a disposizione una propria arma speciale, che potrà essere raccolta appropriandosi di particolari casse che recupererai (magari con maggiori difficoltà) sempre in giro per la vastissima area di gioco.

di fuoco. Ecco, questo è giocare, questo è distruzione, questo è divertimento allo stato brado. Andando più nello specifico, ti verrà richiesto di scorrazzare per dei livelli pieni di macchine e di edifici, vincerai (nella modalità arcade) se riuscirai a rimanere intero a dispetto degli altri.
Ovviamente, sparso per l'area di gioco troverai tutto l'occorrente per elimina-

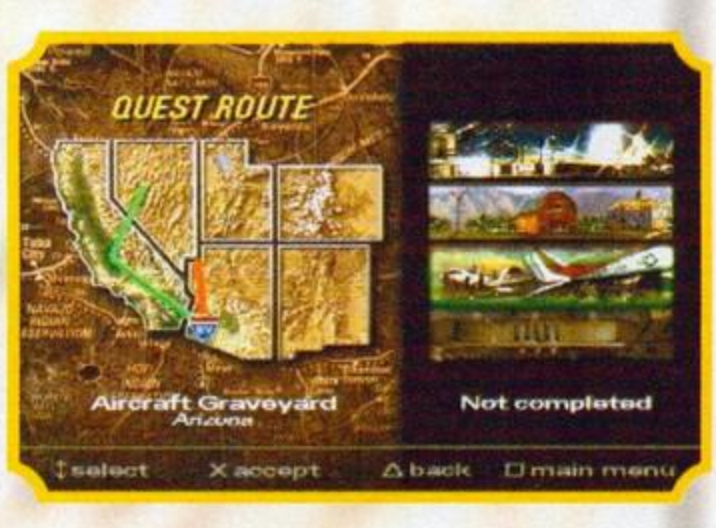
re anche l'ultimo dei lombrichi del livello, basterà andarci contro; quindi evvai di missili a ricerca, di proiettili anticarro, di mine, e di bonus vari, che ad anche loro potranno fare con te; anzi, spesso si coalizzeranno e cercheranno tutti di farti la pelle. Hai infatti a disposizione una barra energetica, che calerà a mano a mano che incasserai colpi (ma pensa) e che potrai comunque rimpinguare raccogliendo delle enormi chiavi inglesi.

A parte lo scopo del gioco che passerà ben presto in secondo piano, una delle cose più divertenti di questo Vigilante 8 (esattamente come lo era in Twisted Metal I e 2) è prendere a missilate i palazzi e più in generale tutto ciò che spunta ribelle dal suolo (alberi compresi, quindi). Spesso, tra l'altro, la demolizione di alcuni



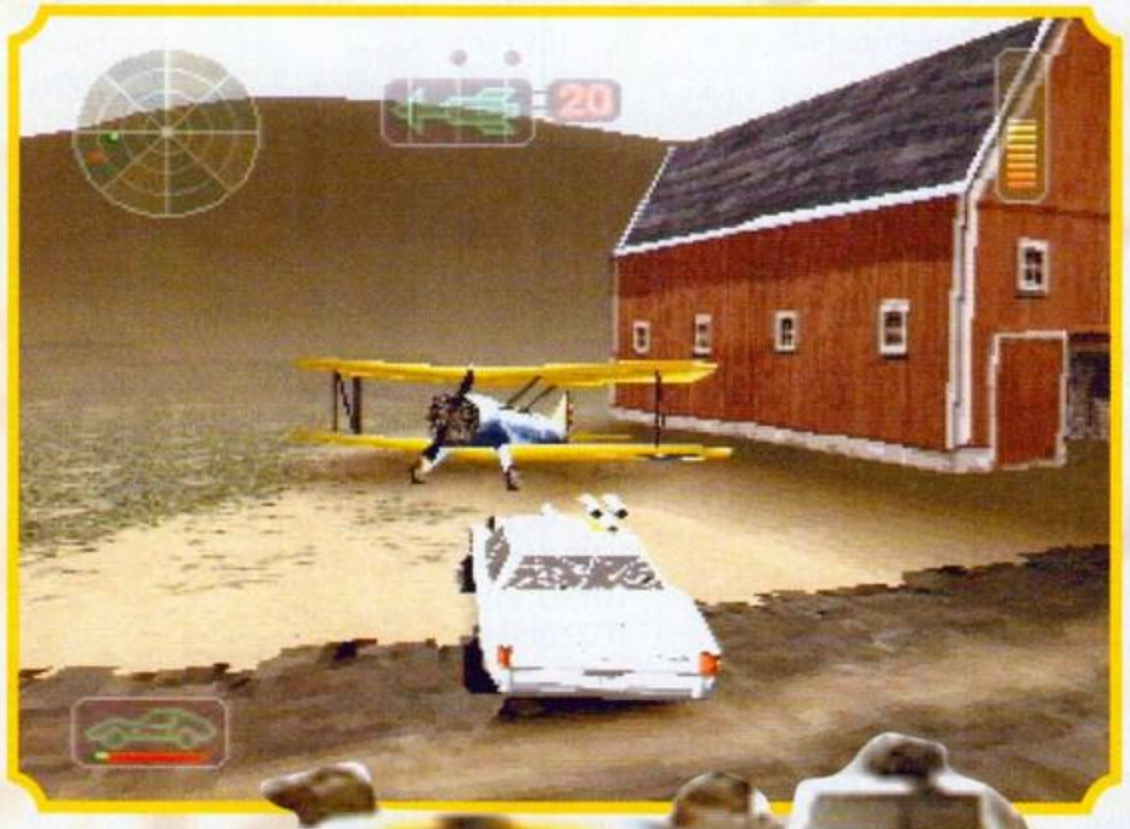
edifici farà saltare fuori qualche gustosissimo bonus fino ad allora egoisticamente celato (e tu lo tiri giù così impara).
A parte la modalità Arcade, che come già detto ti metterà contro alcune vetture del

gioco che dovrai eliminare indiscriminatamente, altre due interessanti e non meno divertenti opzioni ti faranno godere ancor di più questo titolo: la modalità a due giocatori, nella quale ti troverai a sfidare un tuo amico in modalità split screen in un livello da te prescelto, e il Quest, nel quale (come dice la parola stessa), dovrai andare in cerca di un qualcosa. In realtà la parola non mi sembra particolarmente appropriata; quello che dovrai fare, infatti, sarà semplicemente distruggere degli obiettivi che ti verranno dati a mano a mano che andrai avanti. Questi varieranno naturalmente a seconda dello stage in cui dovrai operare, ma non saranno mai particolarmente difficili: per esempio tirare giù degli elicotteri in un aeroporto, o una palazzina in una città. Ad ogni modo, se proprio non potrai fare a meno di far saltare in aria tutte le vetture che ti circonderanno sparandoti addosso, il livello potrà essere terminato anche eliminando appunto tutte le piattole a quattro ruote.
Interessante è che, in questa modalità, i vari obiettivi e i livelli cambieranno in base al mezzo scelto... senza dubbio un ottimo modo per prolungare la vita del gioco, che grazie al grande numero di piste e ai tre livelli di difficoltà non ne aveva certo bisogno.
Incredibilmente mi ritrovo quasi alla fine delle recensione senza aver minimamente commentato l'aspetto tecnico; quindi, come farebbe un falco che ha avvistato la sua preda, mi getto a capofitto verso i meandri delle disquisizioni cominciando, come mio solito, dalla grafica che, ahimè, poteva essere fatta molto meglio. Chi possiede o ha giocato a Twisted Metal, sa cosa sto dicendo; infatti questo Vigilante 8 sembra seguire molto da vicino (anche se non in maniera così grossolana) lo stile grafico del titolo targato Single Trac: le texture che ricoprono i vari edifici sono effettivamente piuttosto mal disegnate, così come i particolari che caratterizzano le varie vetture; a parte questo, ci siamo, e lo dico davvero, prima di tutto perché i livelli sono vastis-



simi, poi perché potrai andare dappertutto e distruggere tutto (o quasi) quello che ti circonda e poi perché ho sempre sognato di andare a scorrazzare con una Cadillac per una pista da sci e tirare giù i pali che sostengono la funivia o gettarmi a cento miglia orarie in mezzo a un campo di grano o ancora fare un frontale con un aereo bi-elica che cerca di decollare... insomma i motivi che possono spingerti ad acquistare questo titolo sono così tanti (e non solo di origine grafica) che faresti molto prima a comprarti il gioco piuttosto che leggere il mio asettico elenco.
L'aspetto sonoro, una volta tanto, non è affatto malvagio, anzi, già dalla colonna sonora nella schermata delle opzioni, si capisce che i programmatori non hanno voluto semplicemente mettere una musichetta per non

lasciare il silenzio, bensì hanno tirato fuori un ritmo in pieno stile Disco Party anni



Settanta, stile che salta fuori non solo dalla musiche, ma anche dall'abbigliamento dei piloti delle vetture e in certi casi anche dalle vetture stesse. Le numerose tracce audio, comunque, possono essere agevolmente cambiate in qualsiasi momento della partita, giusto per non doversi sentire sempre la stessa durante tutta la gara. Gli effetti sonori non sono nulla di trascendentale, ma danno il senso della distruzione e riproducono abbastanza fedelmente il rumore delle lamiere prese a missilate e questo mi basta e avanza.

Arrivando alla giocabilità, è fuori discussione che questo titolo della Activision superi almeno di un pelino o Twisted Metal (sia il primo che il secondo episodio); detto questo, ho apprezzato molto la possibilità di scegliere fra più modalità di gioco, la possibilità di poter ripartire dallo stesso livello in cui si è stati uccisi invece di ricominciare tutto dal principio, e l'inserimento di numerosi tocchi di classe come la vettura che dopo aver preso un po' di randellate comincia ad avere qualche problema di sterzo (problema riscontrabile solo se si lasciano i comandi), o la necessità di doversi far portare da un dirigibile (nel livello di Las Vegas) per raccogliere i bonus sui tetti degli edifici. Per contro non posso fare a meno di dire che in presenza di troppe macchine l'azione si fa quasi incomprensibile e che le vetture sono molto difficili da far andare dove si vuole; certo, la direzione la prendono, ma quando si tratta di entrare in piccoli spazi, o prendere qualcosa lasciato indietro, cominciano i problemi.

Nel complesso, comunque, non posso che reputarmi soddisfatto di questo gioco che si è rivelato una sorpresa e una lieta scoperta... ora non ci resta che attendere l'uscita di Twisted Metal 3.

Raffaele Sogni

PLAYSTATION

GRAFICA	88
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	92

Lo ammetto, mi piacciono parecchio questi giochi, diciamo che sono uno di quelli che adorano l'odore del Napalm la mattina presto. Lo spirito di demenzialità, poi, lo apprezzo ancora di più nei giochi indiscutibilmente violenti come questo, serve a sdrammatizzare e io sono solito sdrammatizzare su tutto (a volte anche quando non dovrei). Se a qualcuno può interessare un confronto tra questo Vigilante 8 e Twisted Metal, ribadisco quello che ho già detto in sede di recensione: è meglio questo e per chi se ne intende del genere, dovrebbe bastare.

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Dead or Alive	L.	109.000
Breath of Fire III	L.	109.000
Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
Saga Frontier	L.	109.000
Need for Speed 3	L.	99.000
Theme Hospital	L.	99.000
Men in Black	L.	99.000
Power Boat	L.	99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE	
Gran Turismo	TELEFONARE	
Motorhead	L.	99.000
Bomba '98	L.	99.000
NBA Pro '98	L.	99.000
Fifa World Cup '98	L.	99.000
Tommi Makkinen Rally	L.	99.000
Premier Manager '98	L.	99.000
Snow Racer '98	L.	99.000
Iss Pro '98	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Rascal	L.	99.000
Diablo	L.	99.000
Tomb Rider 2	L.	89.000

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L.	159.000
King of Fighter 97 + RAM	L.	159.000
Battle Gare GGA	L.	139.000
Gungriffon 2	L.	129.000
Dracula X	L.	129.000
GT 24	L.	129.000
King of Fighter 97	L.	129.000
Vampire Saviour	L.	129.000
Burning Ranger	L.	129.000
Winther Heat	L.	99.000
Dodon Pachi	L.	99.000
Bomberman Fight	L.	99.000
Sonic R	L.	99.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shlenryu	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	
Gungriffon 2	TELEFONARE	
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE	
Poket Fighter	TELEFONARE	
Dungeons & Dragon	TELEFONARE	
Marvel Vs Street Fighter	TELEFONARE	

Snow Break	L.	99.000
Bushido Blade	L.	99.000
NBA Shootout 98	L.	99.000
Forsaken	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3CD)	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

NBA Courtside	L.	159.000
Forsaken	L.	159.000
Bombermarm Heroes	L.	159.000
Olympic Hokey 98	L.	139.000
1080 Snowboardin	L.	139.000
Nagana Winter Olympic	L.	99.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	99.000
Snobo Kids	L.	99.000
Chamaleon Twist	L.	99.000
Yoshi's Story	L.	99.000
Dual Heroes	L.	99.000
Wild Choppers	L.	99.000
NBA in Zone '98	L.	99.000
Zelda	TELEFONARE	
World Cup	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Enigma	L.	149.000
Evangelion	L.	149.000
G-Darius	L.	139.000
Tekken 3	L.	139.000
Tenchu	L.	129.000
Gran Turismo	L.	139.000
Zero Pilot	L.	139.000
Real Robot Final Attack	L.	139.000
Xenogears	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Gundam The Battle Master 2	L.	139.000
XMen VS Street Fighter	L.	139.000
Mogamen Neo	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Parassite Eve	L.	139.000
Bushido Blade 2	L.	139.000
Dead or Alive	L.	139.000
Bokandesuyo	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Bomberman World	L.	129.000
Bio Hazard II	L.	99.000
Poket Fighter	TELEFONARE	
King of Fighter '97	TELEFONARE	
Sokaigi	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L.	50.000
Ray Tracor	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Astored Core	L.	50.000
Dragon Ball GT	L.	50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L.	130.000
Pad Dual Shock PSX	L.	79.000
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE	
Nuovo Adattore N64	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	79.000
Golden Eye	L.	79.000
Goemon	L.	79.000
Clay Fighter	L.	79.000
Bomberman 64	L.	79.000
Blast Dozer	L.	79.000
Doreamon	L.	79.000
Hexen	L.	79.000
Trouble Maker	L.	79.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3	L. 9.000
King of Fighter	L. 9.000
Evangelion	L. 9.000
Super Robot Taisen	L. 9.000
Marvel Super Heroes	L. 9.000
Final Fantasy	L. 9.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
17,00- 20,00
aperto anche ad AGOSTO

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Main Street - MO

OFFERTE MoSTRuoSe

MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA - T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA -GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

www.gamestart.it

NINTENDO 64

MARIO 64	115.000
MARIO KART	119.000
DIDDY KONG RACING	135.000
TUROK	135.000
MYSTICAL NINJA	155.000
FIFA 98	119.000
FIFA 98: COPPA DEL MONDO	135.000
NHL BREAKWAY 98	155.000
CAMELEON TWIST	135.000
NFL QUARTERBACK CLUB 98	155.000
ISS PRO	139.000
WCW VS THE WORLD	139.000
LAMBORGHINI 64	135.000
F1 POLE POSITION	139.000
FORSAKEN	159.000
YOSHI'S STORIES	119.000
NBA PRO 98	159.000
CLAYFIGHTER 63 1/3	109.000
BLAST CORPS	119.000
DOOM 64	129.000
QUAKE 64	159.000
DUKE NUKE'M	135.000
OLYMPIC HOCKEY	135.000
SAN FRANCISCO RUSH	139.000
EXTREME G	135.000
DARK RIFT	125.000
GOLDEN EYE 007	139.000
MISSION IMPOSSIBLE	CHIAMA
WAVE RACE 64	119.000
PILOTWINGS	119.000
NAGANO WINTER OLYMPIC 64	165.000
FIGHTER'S DESTINY	149.000
SNOWBOARDING KIDS	135.000
MACE	159.000
LYLAT WARS	149.000
TETRISPHERE	129.000
TOP GEAR RALLY	159.000
M.R.C	159.000
RAMPAGE WORLD TOUR	139.000
AEROFIGHTER ASSAULT	165.000
AERO GAUGE	159.000
DARK RIFT	75.000
MK SUB ZERO	149.000
1080 SNOWBOARDING	155.000
NBA COURTSIDE	155.000
NBA HANGTIME	119.000
BIO FREAKS	155.000
BUST A MOVE 2	139.000
ALL STAR BASEBALL	169.000
WAR GODS	75.000

PLAYSTATION PAL-JAP USA

ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	95.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ACTUA TENNIS	CHIAMA
ADIDAS SOCCER 98	CHIAMA
AGENT ARMSTRONG	95.000
ALUNDRA	CHIAMA
AREA 51	95.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	99.000
BLOODY ROAR	95.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	89.000
BUBBLE BUBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	69.000
BUSHIDO BLADE	89.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	95.000
CASTLEVANIA	105.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CLOCK TOWER	105.000
COLONY WARS	95.000
COOL BORDER 2	95.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRYPT KILLER	105.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DUKE NUKE'M	79.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	95.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	95.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	95.000
GHOST IN THE SHELL	CHIAMA
G-POLICE	99.000
GRAN THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	95.000
HERCULES	95.000
INDY 500	99.000
IZNOGOOD	95.000
JET RIDER 2	85.000
JUDGE DREDD	99.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	89.000
KART WORLD SERIES	CHIAMA
KLONOA	CHIAMA
KULA WORLD	CHIAMA
KURUSHI	85.000
LUKY LUKE	99.000
MADDEN 98	99.000
MARVEL SUPER HEROES	95.000
MASTER OF TERAS KASI	105.000
MATCH DAY 3	105.000
MAXIMUM FORCE	99.000
MDK	79.000
MEDIEVIL	99.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95.000
MOTO RACER	89.000
MOTOR MASH	99.000
MOTORHEAD	105.000
N2O	CHIAMA
NBA FASTBREAK 98	105.000
NBA LIVE 98	99.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	105.000
NEUMANN HAAS RACING	99.000
NHL 98	99.000
NIGHTMARE CREATURES	95.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	105.000
ONE	99.000
OVERBOARD	95.000
RITFALL 3D	105.000
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	49.900
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	55.000
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	49.900
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	55.000
PLATINUM DISRUPTOR	59.000
PLATINUM FADE TO BLACK	55.000
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	49.900
PLATINUM ISS SOCCER PRO	59.000
PLATINUM LOADED	49.900
PLATINUM MICROMACHINES V3	55.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRIL.	59.000
PLATINUM NEED FOR SPEED	59.000
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	49.900
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	59.000
PLATINUM RAYMAN	55.000
PLATINUM RETURN FIRE	59.000
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REV.	49.900
PLATINUM ROAD RASH	55.000
PLATINUM SOUL BLADE	49.900
PLATINUM SOVIET STRIKE	55.000
PLATINUM SPOT GOES TO HOL.	59.000
PLATINUM TEKKEN 2	49.900
PLATINUM TENKA	59.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	55.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	59.000
PLATINUM TRACK'N FIELD	55.000
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
POINT BLANC	85.000
POINT BLANC + G-CON	149.000
PREMIER MANAGER 98	99.000
PULSE	CHIAMA
RAGE RACER	95.000
RAPID RACER	85.000
RASCAL	89.000
REBOOT	95.000
RESIDENT EVIL 2	115.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SHADOW MASTER	95.000
SIM CITY 2000	69.000
SKULL MONKEYS	99.000
SPAWN	85.000
SPICE WORLD	65.000
STREET FIGHTER COLLECTION	CHIAMA
STREET FIGHTER EX PLUS	95.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	85.000
TEST DRIVE 4	89.000
TETRIS PLUS	99.000
THEME HOSPITAL	105.000
THREE LIONS (BOMBA 98)	119.000
TIME CRISIS	85.000
TOCA TOURIN CAR	105.000
TOMB RAIDER 2	109.000
TOMMY MAKINEN INT.RALLY	99.000
TOTAL DRIVIN'	89.000
TOTAL NBA 98	85.000
TOTAL NBA 98	79.900
TRIPLE PLAY 99	105.000
VMX RACING	95.000
V-RALLY	95.000
V-VOLLEY	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WARHAMMER 2: DARK OMEN	99.000
WING OVER	99.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
XENOCRACY	105.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	95.000
Z	85.000
DEAD OR ALIVE	95.000
AZURE DREAMS	139.000
BIOFREAKS	125.000
BREATH OF FIRE 3	139.000
EINHANDER	129.000
ELEMENTAL GEARBOLT	129.000
FINAL FANTASY TACTICS	135.000
FOX SPORT GOLF 99	125.000
FOX SPORT SOCCER 99	125.000
GRANSTREAM SAGA	139.000
HOT SHOTS GOLF	125.000
MASTERS OF MONSTERS	125.000
MC GRATH SUPERCROSS	125.000
TACTICS OGRE	139.000
TEKKEN 3	125.000
VIGILANTE 8	125.000
WCW NITRO	135.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	125.000
BIO HAZARD 2	119.000
BOMBERMAN WARS	135.000
BOMBERMAN WORLD	89.000
BUST A MOVE DANCE	135.000
DENSHA DE GO	149.000
GADGET	139.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	149.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR WAR	135.000
GUNDAM Z	165.000
IRA IRA BO RETURNS	119.000
LUNAR THE SILVER STARS	149.000
MASTER FIGHTER	135.000
NAMCO LIMITED EDITION	99.000
NINJA TENCHU	135.000
PARASITE EVE	149.000
RANMA 1/2	CHIAMA
SALAMANDER DELUXE	139.000
SAMOURAI SHODOWN 1 & 2	129.000
SOUKAIGJ	139.000
TEKKEN 3	125.000
TOBAL 2	CHIAMA
WINNING ELEVEN 3	139.000
XENOGEARS	149.000
ZERO DIVIDE 2	79.000
TAIL CONCERTO	129.000

GADGETS - GUIDE -ACCESSORI

DUAL SHOCK	65.000
G-CON	85.000
GUIDA A FINAL FANTASY TACTICS	39.900
GUIDA A FINAL FANTASY VII	39.900
GUIDA A RESIDENT EVIL 2	39.900
GUIDA A TEKKEN 3	39.900
JOLT GUN UNIVERSALE CON RINCULO	129.000
JOYPAD RESIDEN EVIL 2	89.000
JOYSTICK ASCIIWARE	105.000
JOYSTICK NAMCO	99.000
MACCHINA FOTOGRAFICA DI MARIO	49.000
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	CHIAMA
PORTACHIAVI EVANGELION	CHIAMA
PORTACHIAVI FINAL FANTASY	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM SD	CHIAMA
PORTACHIAVI PLAYSTATION	CHIAMA
PORTACHIAVI STREET FIGHTER	CHIAMA
RGD SCART + PRESE AUDIO+ PRESA G-CON	39.000
VOLANTE + PEDALIERA + CAMBIO	135.000

NEW!

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, 83/A
LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187-270210 Fax 05 270210

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI
Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

INVIATE LA VS. E-MAIL PER UN MIGLIORE SERVIZIO DI AGGIORNAMENTO !!!!!!

ACCLAIM

SUPER MATCH SOCCER

CALCIO

75

GIOCATORI 1/4

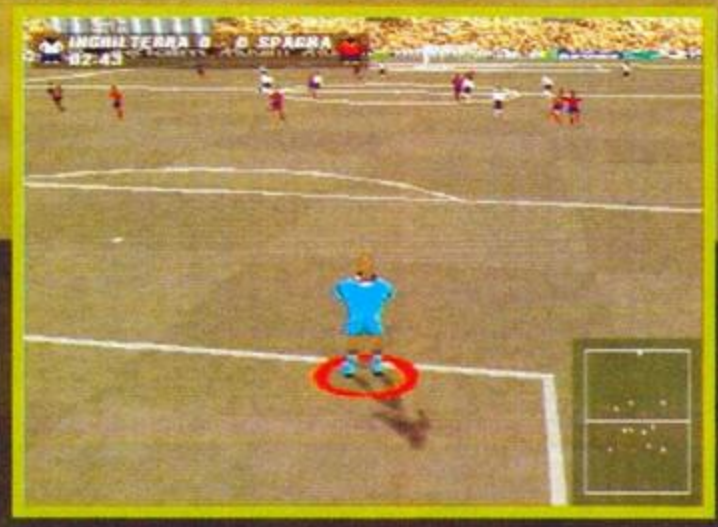
Super Match SOCCER

I MONDIALI DI FRANCIA '98 SI AVVICINANO, ED ECCO CHE INIZIA L'ONDATA DI GIOCHI DI CALCIO CHE SEMPRE SI ACCOMPAGNA A QUESTO GENERE DI EVENTI. MI SA CHE NEI PROSSIMI MESI CI SARÀ SOLO L'IMBARAZZO DELLA SCELTA PER NOI CALCIOFILI.

Non ci sono solo i Mao e Duspa nazionali, infatti, tra i patiti dei giochi dedicati al pallone ad esagoni (anche se raggiungere i loro livelli è impresa assai ardua). Anch'io nel mio piccolo mi sono sparato centinaia di sfidoni al buon ISS Pro, e ora mi sto scialando non poco col suo successore Winning Eleven 3 (la nippo versione dell'imminente ISS Pro 2, puro spettacolo). Vi racconto quello che è successo...

Ok, accendo la mia grigia console e attendo trepidante che appaiano le prime immagini. Mah, la schermata delle opzioni è un po' povera graficamente, ecco lì i soliti mondiali, il campionato e l'amichevole. Vediamo un po' le squadre: beh, ci sono le nazionali più rappresentative e... cavolo, nomi inventati. Scommetto che nascosto tra le opzioni c'è un bell'editor. Vediamo... durata, controlli, arbitro acceso o spento... primo problemino: nomi finti (e tra l'altro poco credibili) e assenza di un modo per cambiare nomi e maglie. Sono un po' deluso, ma dopotutto neanche il grande classico (sempre ISS Pro) aveva l'editor, eppure quante nottate mi sono perso per sfidare tutti quelli che conoscevo. Al solo pensiero di avere tra le mani un altro gioco in grado di divertirmi come il capolavoro Konami, la voglia di giocare cresce in me. Chi se ne frega delle opzioni, subito un'amichevole e vediamo come se la cava questo SMS. Italia - Eire mi sembra un buon test per l'esordio; certo che anche queste schermate di intermezzo non sono proprio lo stato dell'arte. Vabbè, via di 4-4-2 di sacchiana memoria (anche se la mia preferita rimane la 5-5-5, la zona B di Oronzo Canà, il maestro) e tutti in campo. Ecco lo stadio virtuale, carino, guardate come rotea e zoomma, si vedono anche dei bambini che corrono... cooosa? Quelli sono i giocatori che stanno entrando in campo? Ora la visuale si avvicina così li vedo meglio... per la miseria ma sono rettangolari, quanti poligoni hanno usato per costruirli? Tre o quattro al massimo, sembra di vedere il mio frigo con la maglia azzurra... Non ho tempo di lamentarmi, la palla è già al centro e l'arbitro ha fischiato, diamo inizio alle danze. Però, come schizzano quei nanetti in campo, guarda come tarella l'attaccante, quale sarà il tasto per tirare? Mmh proviamo questo... cosa succede, cosa succede, cos'è tutta quella confusione in campo? ... Cazzerola ho segnato... Be' sarà un caso, ora vado avan... osti, due a zero. (5 minuti dopo sul sei a zero per me) Certo che 'sti portieri sono degli idioti, vediamo cosa fa il mio... ora gli passo la palla, ah lo controllo io come se fosse un qualsiasi giocatore. Ora provo a uscire dall'area... caspita, anche questo corre come un pazzo, sono già a centrocampo, chissà fin dove riesco ad arrivar... gol!?

Potrei andare avanti per migliaia di caratteri a narrarvi delle delusioni che Super Match Soccer mi ha dato, una dopo l'altra, in una sequenza interminabile, ma dopo aver inventato un nuovo genere (la recensione in

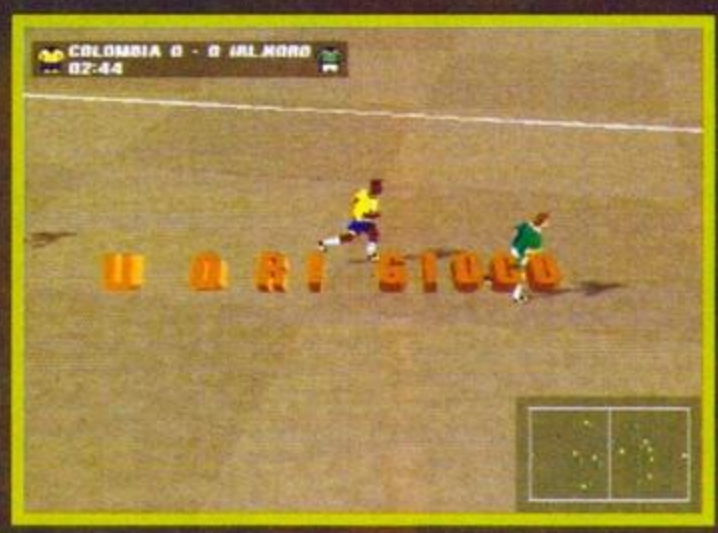


soggettiva, sono il Doom del giornalismo. Ok, ok lo so che non l'ho inventata io, era solo della sana autocelebrazione), mi sembra il caso di tornare ad una più canonica analisi del titolo. Via il dente, via il dolore, inizio dall'elemento che più mi ha imbruttito e mi tolgo il pensiero: la grafica. Non è assolutamente accettabile che al giorno d'oggi, col po' po' di giochi che ci sono passati sotto gli occhi, esca un titolo con un impatto visivo così

scadente. Passino i menu (anche se sembrano quelli di Microprose Soccer, non so chi se lo ricorda), ma il motore che muove il gioco vero e proprio è un vero rottame. Lo stadio non è malaccio, ma i 22 in campo sono davvero troppo piccoli e hanno a malapena la forma umana (chiunque si prenda come modello di riferimento)[anche Nkz? NdAlex]; almeno si muovessero in modo meno ridicolo... I frame di animazione si contano sulle dita di una mano, e in certe situazioni si tocca davvero il fondo: terribile il giocatore che zoppica per qualche secondo dopo aver subito un colpo, mio nonno che ha novant'anni si muove più sciolto. E poi il colpo di grazia, che mi ha tolto tre anni di vita, e ancora adesso se ci penso rabbrividisco: lo scrolling

del campo scattaaa! Ma non appena appena, che quasi non te ne accorgi, no no, qui sembra di essere sul Titanic mentre affonda.

Assolutamente incomprensibile, vista la poca roba che si muove.
Veniamo alle visuali (che per l'esattezza sono sei, ognuna con quattro livello di zoom), tante ma poco giocabili. Dopo un po' di prove sono giunto alla conclusione che l'unica apprezzabile è quella dall'alto col massimo grado di zoom; sembra di vedere Sensible Soccer, peccato che appena si prende in mano il joypad le somiglianze finiscano e si sbatta la faccia (metaforicamente, si intende) contro l'impossibilità di costruire un'azione che sia una. Il sistema di controllo, rivoluzionario secondo l'Acclaim, consta di tre pulsanti che corrispondono a tiro rasoterra, tiro a media altezza e tiro alto, più il tasto per lo sprint, che però si esaurisce in pochi secondi e si può ricaricare camminando per lo schermo. I programmatori, stanchi dei passaggi che arrivano direttamente nei piedi e della facilità con cui si segna negli altri giochi, hanno voluto dare realismo al loro prodotto (tutto questo a detta loro). L'idea dei tre tipi di calcio che, a seconda di quanto si tiene premuto, possono fungere sia da tiro che da passaggio o cross non è malvagia, purtroppo così come sono stati realizzati, essi corrispondono esattamente a passaggio, tiro e lancio lungo, come tutti gli altri giochi da cui SMS vorrebbe prendere le distanze. Comunque, sta di fatto che raramente succederà in campo quello che ci si era prefissati di ottenere, questo anche a causa dell'intelligenza artificiale che raggiunge i minimi storici, soprattutto per quanto riguarda i portieri. Segnare è di una facilità impressionante e il fatto che si possa percorrere tutto il campo praticamente indisturbati col proprio numero uno non abbisogna di ulteriori commenti. Last but not least la velocità di gioco, che solitamente considero un pregio ma, se esagerata come in questo caso, ci mette del suo nell'impedire qualsiasi logica di gioco (la tattica migliore resta correre verso la porta avversaria col primo che



prende la palla e scartare quel cerebroleso che si crede il portiere...).
Stendo un impenetrabile e pietoso velo sul sonoro (il brusio del pubblico sembra uno sciacquone...). Insomma, se vi tappate gli occhi e le orecchie e contemporaneamente vi mettete le mani in tasca potrebbe piacervi (i miei complimenti se ci riuscite... ma quante braccia avete?).

Andrea "Jona" Loiudice

PLAYSTATION

GRAFICA	72
SONORO	75
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	80

Un titolo che incarna tutti quei difetti che le altre simulazioni di calcio hanno ben distribuiti tra loro.
Visto e considerato che questo è solo il primo di una lunga serie di giochi dedicati ai Mondiali, vi consiglio di aspettare le prossime uscite per placare la vostra fame di calcio. Io intanto torno a giocare a Winning Eleven 3.

EIDOS/SILICON DREAMS

WORLD LEAGUE SOCCER

METODO CONTRO L'OSTEOPOROSI (CALCIO)

88

GIOCATORI 1-16

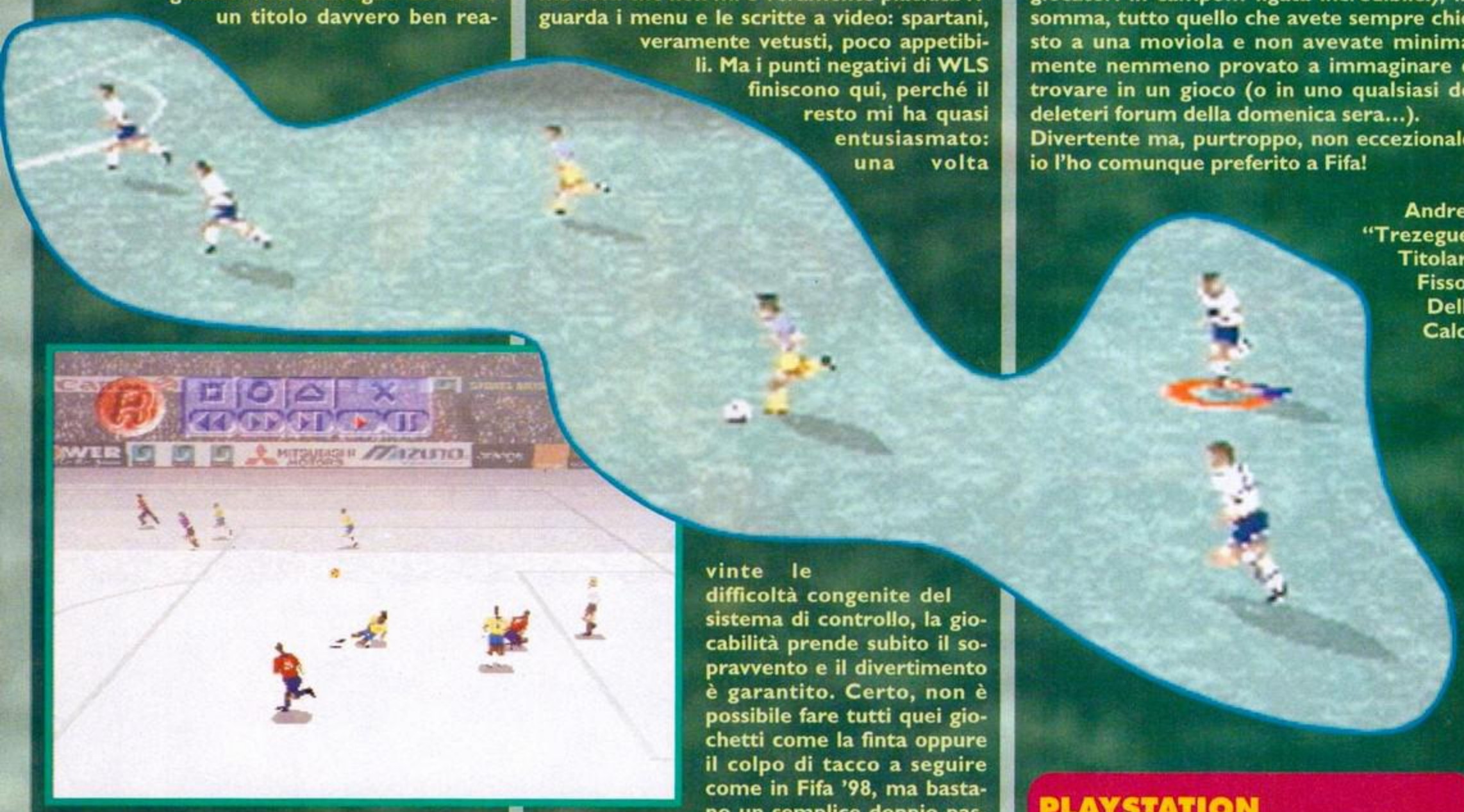
'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

I MONDIALI SONO ALLE PORTE, IL CAMPIONATO È FINITO E LA JUVE HA VINTO LA CHAMPIONS LEAGUE COSA VOLETE DI PIÙ DALLA VITA? DAI MAO, DUE SU TRE NON È POI COSÌ MALE NDALEX.

Premessa introduttiva: al momento in cui scrivo mancano cinque giorni alla finale di Amsterdam, ma sono più che convinto che l'Armata Bianconera si porterà a casa anche questa coppa, con buona pace dei madrilisti, degli interisti e di tutti i "gufi contro". Vorrei parafrasare il buon Toniutti (postarolo della concorrenza): "Questa Champions League sarà l'ultimo chiodo sulla bara di voi maledetti gufi!".
Sperando che la banfa renda come al solito e di non ritrovarmi scornato mercoledì dopo la partita: come si dice, ai posteri l'ardua sentenza... [Salutami Toniutti e dagli una mano a riportare la bara dove l'ha comperata... NdAlex].
Passiamo a World League Soccer, previewato lo scorso numero dal buon vecchio Duspa che, con la storia che siamo amiconi, mi ha oramai soppiantato dal ruolo che più mi compete su queste pagine, ovvero quello di critico (a volte forse fin troppo) videoludocalcistico (neologismo inventato su due piedi, ma che ci volete fare? Si vive di "estro" oramai...).
Insomma, c'è aria di takeover, ma io da bravo guerriero del pallone sono ritornato in carreggiata giusto in tempo per recensire uno dei tanti titoli calcistici che trovate sulle pagine di questo ConsoleMania Mondiale (nel senso che vi terrà compagnia praticamente per tutta la durata del torneo...).
Eccomi qui, quindi, a recensire la versione finale di questo attesissimo World League Soccer, ultima fatica dei Silicon Dreams. Sin dalle prime immagini ero rimasto basito dalla qualità grafica della produzione e tutto sommato questa impressione è rimasta fino a qui: bella, grandi animazioni, effetti atmosferici da urlo...
Tutto sommato però, World League Soccer è gran bello ma non riesce a spodestare Fifa '98 dal suo trono dorato (al tempo della recensione gli affibbiai un onestissimo 89 o giù di lì, voto che peraltro mi venne pure contestato da un lettore via fax e al quale non ho mai avuto occasione di rispondere...).
Parentesi: alla conferenza di World Cup '98, è stato reso noto che Fifa '98 ha venduto la bellezza di 400000 pezzi (su tutti i formati, quindi PC e Nintendo 64 compresi), una bella cifretta.

Io comunque rimango dell'idea che la miglior simulazione calcistica rimanga International Superstar Soccer 64, ora come ora, rivalutato nel corso del tempo dal

sottoscritto che invece gli preferiva la versione Playstation. World League Soccer parte con tutti i presupposti per potere essere un valido concorrente di questi titoloni, ma alla fine della fiera, "nooooon ce la fa!". I perché? Beh, datemi tregua e avrò modo di illustrarveli... Se da un punto puramente grafico World League Soccer è un titolo davvero ben realizzato, lo stesso non si può dire del sistema di controllo, che rimane tra l'improponibile e l'impraticabile: i comandi, pur essendo pochi, non sono semplicissimi e lo schema di gioco ne penalizza moltissimo alcuni (cross, cambio di uomo, passaggi in profondità) mantenendo pattern predefiniti. Tanto per capirci vi faccio un esempio: se si vuole crossare, lo si può fare benissimo, ma usando questo comando in una qualsiasi altra zona del campo, si ottiene lo stesso effetto, cioè uno scodellamento della sfera verso il centro. I tackle non sono proprio lo stato dell'arte: risultano essere imprecisi e difficoltosi da amministrare. Anche il tiro non è proprio intuitivo, visto che la semplice pressione del tasto corrispondente non basta, ma bisogna impartire una direzione, dare l'effetto ed eventualmente alzare la palla muovendosi nella direzione opposta rispetto alla quale si sta andando. Questo, molte volte, comporta il rischio di rilanci sciagurati nella propria metà campo o tiracci sul fondo a due centimetri dalla porta sguarnita. Irritante. Per fortuna è stato implementato anche un tasto che consente i colpi di testa, le rovesciate e gli stop di petto (?!?!). Un'ultima cosa che non mi è veramente piaciuta riguarda i menu e le scritte a video: spartani, veramente vetusti, poco appetibili. Ma i punti negativi di WLS finiscono qui, perché il resto mi ha quasi entusiasmato: una volta vinte le difficoltà congenite del sistema di controllo, la giocabilità prende subito il sopravvento e il divertimento è garantito. Certo, non è possibile fare tutti quei giochetti come la finta oppure il colpo di tacco a seguire come in Fifa '98, ma bastano un semplice doppio passo e un tasto per le acrobazie per far sì che World League Soccer guadagni un buono spessore: vi assicuro che le evoluzioni dei vostri giocatori vi faranno urlare di gioia e vi guarderete i fenomenali replay almeno una dozzina di volte, prima di riprendere la partita.



Sotto il punto di vista delle opzioni, World League Soccer è ben dotato: immancabile editor dei giocatori (ok, ma almeno potevano permettere anche di cambiare i numeri di maglia e le divise delle squadre oltre ai nomi... Inzaghi col 5 mi fa ridere, così come il Milan in maglia verde...), effetti atmosferici casuali (e graficamente ottimamente realizzati: pensate che può anche capitare che DURANTE la partita si metta a piovere...) e via dicendo. Le competizioni giocabili sono un'altra bella sorpresa: oltre ai soliti campionati, esibizioni e coppe, è ora possibile disputare un'intera stagione, giocando campionato e ipotetica coppa.
I replay sono un elemento che ho apprezzato incredibilmente: dettagliatissimi, splendide inquadrature, possibilità di personalizzare le visuali (addirittura facendo vedere l'azione attraverso gli occhi della terna arbitrale oppure da uno qualsiasi dei ventidue giocatori in campo... figata incredibile!); insomma, tutto quello che avete sempre chiesto a una moviola e non avevate minimamente nemmeno provato a immaginare di trovare in un gioco (o in uno qualsiasi dei deleteri forum della domenica sera...).
Divertente ma, purtroppo, non eccezionale: io l'ho comunque preferito a Fifa!

Andrea "Trezeguet Titolare Fisso" Della Calce

PLAYSTATION

GRAFICA	86
SONORO	80
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	92

WLS, con qualche accorgimento in più, avrebbe potuto essere un titolone perlomeno destinato a contendersi la palma di miglior titolo calcistico con Fifa '98, almeno fino all'arrivo del terzo incomodo (International Superstar Soccer Pro 2 – un titolo più lungo no?). Tutto sommato le pecche presenti pareggiano i pregi e chi ha già Fifa '98 potrebbe tranquillamente evitarne l'acquisto. Per gli altri alla ricerca di un buon gioco di calcio sarebbe una buona cosa una visione preventiva del titolo: potrebbero trovarlo divertentissimo!

ENTRA IN GIOCO
ANCHE TU

Commento in italiano di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi

WORLD CUP 98
COPPA DEL MONDO

FRANCE 98
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

by CTO

EA SPORTS

il videogioco ufficiale della World Cup '98

FRANCE 98
© 1994 ISL TM
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EA SPORTS
Manufacturers of Official Licensed Product
www.easports.com/worldcup98

WINDOWS 95

PlayStation

C.T.O.
http://www.cto.it

© 1998 Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. EA SPORTS, il logo EA SPORTS, Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o registrati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati. Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © L'emblema France 98 e la Mascotte ufficiale sono marchi depositati e registrati dalla ISL. World Cup Posters © ISL Worldwide 1997. © Official World Cup FIFA trophy è un copyright e un marchio depositato di FIFA. PRODOTTO SOTTO LICENZA DALLA ELECTRONIC ARTS. © 1977 FIFA ™. Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle rispettive case produttrici. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Windows è un marchio depositato o registrato della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

CREACTIVE Ph. BUZZI

CAPCOM

X-MEN VS STREET FIGHTER

PICCHIADURO INCARTOONATO

88

GIOCATORI 1-2

X-MEN VS STREET FIGHTER

L'ENNESIMA CONVERSIONE DA COIN-OP DELLA SEMPRE PIÙ PROLIFICA CAPCOM CI PERMETTE DI SCOPRIRE CHE, A CONTI FATTI, GLI EROI PIXELLATI DEL MAGICO MONDO DEI RULLACARTONI SONO COME GLI OSPITI DELLE TRASMISSIONI DI MAURIZIO COSTANZO: PASSANO GLI ANNI MA LORO SON SEMPRE GLI STESSI! SARÀ UN BENE? SARÀ UN MALE? SARÀ PERCHÉ TI AMO? BAH... INIZIAMO STA RECENSIONE VA, CHE È MEGLIO...

Era un bel giorno di primavera, uno di quelli con il sole che soleggia alto in cielo e gli uccellini che "uccelleggiano" leggiadri fischiettando allegramente: la giornata perfetta per organizzare una bella scampagnata tra amici. Questa volta ad organizzare il classico pic-nic di mezza stagione era toccato agli X-Men, il colorato gruppo di supereroi mutanti che un giorno salvano il mondo e il giorno dopo pure (madoooo... più occupati dei redattori 'sti qui!). Alla festa erano stati chiamati proprio tutti: il clan di Street Fighter (voi non lo sapete, ma quando non si pigliano a mazzate sui denti sono tutti molto amici...), quello di Tekken (ve lo immaginate nonno Heiachi impegnato a leggere le favole intorno al fuoco?!), tutta la famiglia Pac (molto utili ai pic-nic perché, una volta finito il pranzo, si mettono a mangiare le briciole e puliscono che è una me-

raviglia) e molti altri ancora. E così, una volta consumato il lauto pranzo ad opera di Wolverine (fa degli spiedini eccezionali!), Ciclope (avete mai provato le sue bistecche al raggio ottico?) e Tempesta (specializzata in cucina naturale... Insalate ai quattro venti e via dicendo), il nostro gruppetto di inguaribili bambinoni decide di fare qualche gioco di società, giusto per passare il tempo: dopo

la corsa nei sacchi, la mosca cieca e l'inevitabile partita a pallone con le porte fatte dall'armatura di Magneto e del Fenomeno (beh, ognuno usa quello che ha a disposizio-

ne...) il gruppo di Street Fighter, e te pareva, propone un bel "torneo di schiaffi" alla loro maniera, sfidando il gruppetto di Uomini-X che, non potendo tirarsi indietro, accettano il singolar tenzone. Viene inoltre stabilito che la squadra vincente si scontrerà contro il terribile Apocalisse, ma solo perché lui è il classico infiltrato delle feste (avete presente Tapparella di Elio & le storie Tese?) e tutti non aspettano altro che provocargli del buon sano dolore fisico.

Come avrete capito dall'introduzione un poco "romanzata" (infarcita di stupidate forse rende meglio l'idea...), questo X-Men Vs. Street Fighter non è altro che l'ennesimo rullacartoni "Capcom Style" senza

Sabrethoot, Juggernaut, Tempesta, Gambit, Wolverine, Rogue e Ciclope) e dall'altro lo "zoccolo duro" della saga di SF (Ryu, Ken, Chun Li, Dalshim, Zangief, Vega, Nash, Cammy e Gouki), permettendo di scegliere i vostri combattenti accoppiandoli come più desiderate senza limiti di sorta. Avete capito bene, ho detto i combattenti al plurale, perché questa volta non ci dovremo limitare a selezionare un solo personaggio bensì una coppia. Lo schema di gioco infatti non prevede il classico scontro 1 contro 1 in tre round, ma un unico combattimento tra i due "tag team" che potranno alternare il combattente attivo in ogni momento: vince lo scontro chi elimina entrambi gli avversari mantenendo in vita almeno un personaggio. A parte questo, il sistema di gioco non ha subito altre grandi variazioni e presenta le classiche barre di energia e di power (grazie alla quale si eseguono le mosse speciali più potenti) e il già collaudato pacchetto di combo, al quale però si aggiunge la possibilità di chiamare in causa il secondo perso-

troppe finezze sceneggiative: in fondo sapere perché i vari personaggi decidano di fare a botte non è mai stato importante, quindi non vedo perché preoccuparsi oltre della trama... Accontentatevi di quella partorita dalla mia povera mente bacata, punto e basta. Vi basti sapere che in questo ennesimo beat 'em up per Saturn ci sono delle interessanti novità che, per fortuna, lo differenziano un poco da tutti gli altri rullamazzate in circolazione. Una di queste è sicuramente il parco di personaggi selezionabili, che raccoglie da un lato i reduci del precedente X-Men Children of the Atom (Magneto,

naggio del team o addirittura di eseguire delle mosse con entrambi i personaggi con-

temporaneamente (un po' come avviene nel wrestling, per intenderci).
Il gioco (nella modalità arcade) prevede sei diversi scontri con altri team di personaggi, esauriti i quali ci si troverà al cospetto dell'enorme Apocalisse. Una volta sconfitto

anche il suddetto boss, per terminare davvero il gioco sarà necessario sconfiggere in un incontro singolo anche l'altro elemento del team (quello che non ha battuto Apocalisse) nell'unico combattimento "vecchio stile" presente in tutto il gioco. Se riuscirete a portare a termine il gioco nella modalità arcade, come in

ogni picchiaduro che si rispetti avrete accesso a tutta una serie di nuove opzioni, tra le quali la possibilità di scegliere più volte lo stesso personaggio o di modificare la velo-

cità di gioco (il fantomatico turbo mode, con ben dieci diversi livelli di velocità e due interessanti "slow motion mode").
Insomma, quanto detto finora lascerebbe intendere che X-Men Vs. Street Fighter sia uno di quei titoli "made in Capcom" dalle qualità tecniche indiscusse, dal sistema di gioco un po' usurato ma mai passato di moda, e dalle innovazioni mai troppo radicali. Bingo! Le cose stanno esattamente così anche se, bisogna ammetterlo, quanto introdotto aiuta molto ad apprezzare un gioco che altrimenti avrebbe visto personaggi riciclati in un gioco "riciclato" di sana pianta. E se questi sono i lati positivi di un titolo del genere, eccovi allora le cattive notizie, prima fra tutte la ne-

cessità di possedere un espansione di memoria a 4Mb per poter utilizzare X-Men Vs. Street Fighter: se non avete la malefica cartuccetta, allora il vostro Saturn nooooooon ce la fa. Ed infine permettetemi un ultimo appunto: cercatevi un amico appassionato quanto voi di titoli Capcom, altrimenti dubito che giocherete a X-Men Vs. Street Fighter per molto tempo...
Alla Prossima!

Massimo "Nikaaaaaaazzi" Nichini

SATURN

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	83

Un titolo interessante, picchiaduro a due dimensioni in stile Capcom con delle soluzioni innovative... Divertente da soli, anche se relativamente poco longevo, è bellissimo in tanti e vi saprà dare grosse soddisfazioni...

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÁ

TITOLI SONY PAL

AUTO DESTRUCTER	89000
ACE COMBAT 2	89000
GRAN TURISMO	89000
ALUNDRA	95000
BLOODY ROAR	95000
BROKEN SWORD 2	89000
BUSHIDO BLADE	89000
COOL BOARDER 2	95000
CRASH BANDICOOT 2	89000
CROC	89000
DARKLIGHT CONFLICT	69000
DEATHTRAP DUNGEON	99000
DISCWORLD 2	89000
EXPLOSIVE RACING	85000
FELONY 11-79	89000
FIFA 98 WORLD CUP 98	95000
FINAL FANTASY 7	95000
FORMULA1 97	95000
HERCS' ADVENTUR italiano	89000
MAGIC THE GATHERING	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
PITFALL 3D	95000
POWER BOAT RACING	89000
SHADOW MASTER	85000
TOMB RAIDER 2 italiano	95000
WARCRAFT 2 italiano	79000
BUST A MOVE 3D	79000
EXTREME SNOW BREAK	85000
GEX 2	95000
DIABLO	95000
PAX CORPUS	89000
RASCAL	89000
NEWMAN HASS RACING	89000
SPAWN TEH ETERNAL	85000
PREMIER MANAGER 98	95000
ONE	89000
NEED FOR SPEED 3	95000
SIM CITY 2000	69000
TOMMI MAKINEN	95000
DEAD OR ALIVE	95000
CARDINAL SYN	95000
KLONDA	95000
POINT BLANK + GUN	TEL
KICK OFF MANAGER 98	99000
MACE	89000
BOMBA 98	89000
TREASURES OF THE DEEP	95000
ARMORED CORE	95000
TOTAL NBA 98.	89000
STREET FIGHTER COLLEC.	95000
ADIDAS POWER SOCCER 98	89000
FORSAKEN	95000
MEN IN BLACK	95000
WARHAMMER 2	95000
RAYMAN	
CRASH BANDICOOT	
TEKKEN 2	
SOUL BLADE	
ADIDAS POWER SOCCER	
SLAM SCAPE	
NANOTEK WARRIOR	
GRID RUN	
PANDEMONIUM	
FORMULA 1	
XEVIOUS 3D	
TEMPEST X	
CRUSADER NO REMORSE	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
COMMAND & CONQUER	
SPIDER	
JET RIDER	
RIOT	
NEED FOR SPEED 2	
TOMB RAIDER	55000
INT. SUPER STAR SOCCER	55000

disponibile vasto assortimento titoli per:

SATURN
NINTENDO 64 - SUPER NINTENDO
MEGADRIVE - GAME BOY

TITOLI PLAYSTATION PAL L.49.000

DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINES V3
PARAPPA THE RAPPER
FATE TO BLACK
NHL 97
SOVIET STRIKE
WIPEOUT 2097

TITOLI SONY U.S.A./JAP

TATTICS OGRE USA	125000
KING OF FIGHTER 98 JAP	139000
TEKKEN 3 JAP	135000
BREAT OF FIRE 3 USA	125000
PARASITE EVE USA	TEL
EINHANDER USA	125000
THUNDERFORCE 5 JAP	139000
LUNAR SILVER STAR JAP	135000
SOUKAIGI JAP	139000
ROAD RASH 3D USA	125000
MORTAL KOMBAT 4 USA	TEL
CHOCOBO DUNGEON JAP	125000
NAGANO OLYMPIC JAP	99000
ONE USA	79000
STEET FIGHTER EX PLUS	79000
RESIDENT EVIL DIR.CUT USA	79000
CRASH BANDICOOT USA	79000
RED ASPHALT USA	79000
MORTAL KOMBAT MITH. USA	79000
TALES OF DESTINY JAP	12900
TENCHU JAP	129000
SAMURAY SHODOWN 1&2	119000
TIME BOKAN 2 JAP	139000
G-DARIUS JAP	135000
PROJECT GAIARAY JAP	125000
CLOCK TOWER 2 JAP	139000
BUSHIDO BLADE 2 JAP	139000
SATELLIT TV JAP	119000
GHOST IN THE SHELL USA	79000
DRUID RPG JAP	119000
MEGAMAN NEO JAP	119000
BUST A MOVE DANCE JAP	135000

NOVITÁ SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD SUPERPAD NERO	19000
JOYPAD DUAL-SHOCK	59000
MOUSE	69000
MULTI TAP 4 giocatori	69000
JOYPAD ORIGF. COLORATI	39000
MEMORY CARD ORIG.	39000
ACTION REPLAY	99000
PISTOLA NAMCO	TEL
ASCII GRIP-PAD	59000
JOYSTICK PS-ARCADE	OFFERTA
VOLANTE + PEDALIERA	129000
CAVO SCART RGB	30000

TITOLI SEGA SATURN L. 45.000

TUNNEL B1
DIE HARD TRILOGY
JEWEL OF THE ORACLE
BREAK POINT TENNIS
NHL 97
WARCRAFT2
CRUSADER NO REMORSE
BATTLE MONSTER
MASS DESTRUCTION
KRASY IVAN
NFL QUART. CLUB 97
CHAOS CONTROL
HEXEN
SHINING WISDOM
SPACE HULK
COLLEGE SLAM
DRAGON HEART
SHELLSHOCK

NINTENDO64 SEGASATURN PlayStation.

TITOLI NINTENDO 64

LAMBORGHINI 64 USA	75000
LAMBORGHINI 64 EURO	135000
YOSHI'S STORY JAP	75000
YOSHI'S STORY EURO	125000
BLAST CORPS EURO	105000
MADDED 64 EURO	105000
DARK RIFT USA	75000
SAN FRANCISCO RUSH USA	75000
SAN FRANCISCO EURO	135000
WAR GODS USA	75000
NAGANO OLYMPICS 98 EURO	135000
NAGANO OLYMPICS 98 JAP	75000
DUKE NUKEM EURO	135000
GOLDEN EYE 007 EURO	129000
NHL BREAKAWAY 98 EURO	129000
WAVE RACE EURO	105000
CLAY FIGHTER 63 EURO	105000
HEXEN USA	75000
GRETZY'S 3D HOCKEY USA	105000
ISS PRO EURO	135000
MISSION: IMPOSSIBLE USA	TEL
ZELDA 64 JAP	TEL
NINJA GOMEON EURO	139000
MORTAL KOMBAT 4 USA	TEL
FIFA WORLD CUP 98 EURO	135000
DIDDY KONG RACING EURO	125000
VIRTUA HORYU NO KEN JAP	85000
ADATTATORE UNIVERSALE	39000
JOYPAD TRASPARENTE	35000
VOLANTE + PEDALIERA	135000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO

TEL.039/2720499

VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL.039/2720499 039/747171 FAX039/747171

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

NINTENDO 64

NINTENDO64 JAP L.369.000
NINTENDO 64 EURO L.249.000
AEROFIGHTERASSAULTL.89.000
AEROGUAGE L.135.000
AIR BOARDER 64 TEL
BIOFREAKS TEL
BLAST CORPS L.69.000
BOMBERMANHEROS TEL
CLAYFIGHTER 63 1/2 L.59.000
DOOM L.119.000
FIFA 98 TEL
FIGHTER DESTINY L.99.000
F-ZERO 64 TEL
DARK RIFT L.99.000
DD KONG RACING L.89.000
DUAL HEROS L.119.000
DUKE NUKEM 3D L.139.000
EXTREME G L.129.000
F1 POLE POSITION L.79.000
FORSAKEN
G.A.S.P. FIGHTERS NEXTREM TEL
GO GO TROUBLE MAKER L.79.000
GOLDEN EYE 007 L.119.000
GT RACING TEL
HUDSON SOCCER L.89.000
YOSSI ISLAND JAP L.79.000
KING OF PROBASEBALL L.99.000
IMPOSSIBLE MISSION TEL
INT. S.S.SOCCER 98 TEL
LAMBORGHINI USA L.79.000
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
MACE THE DARK AGE L.79.000
MARIO KART 64 USA TEL
MORTAL KOMBAT MYTH. L.115.000
MULTIRAC.CHAMP. L.75.000
NAGANOWINTEROLYMPIC TEL
NHL BREAKWAY 98 L.109.000
PILOT WINGS L.75.000
QUAKE L.125.000
SUPER SPEED RACER TEL.
S.ROBOT FIGHTING TEL
SAN FRANCISCO RUSH TEL
SIM CITY 2000 TEL
SNOWBOARDING 1080 TEL
STAR FOX 64 L.129.000
STAR WARS L.99.000
STRYKE ZONE TEL
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY TEL
TUROK L.79.000
ZELDA TEL
WCW VS NWO TEL
VIRTUA HIRYUKO NOKENL.129.000
WILD CHOPPER L.119.000
WONDERPROJ.J+M.CARD L.59.000
WORLD CUP SOCCER 98 TEL
ADATTATORE CHIP FX L.45.000
JOYPAD L.39.900
MEMORY CARD L.27.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.27.000
VOLANTE+PEDALIERA L.129.000

MEGADRIVE

MEGADRIVE USATI L.60.000
BLASTER MASTER 2 L.29.000
CRACK DOWN L.25.000
GLOBAL GLADIATORS L.29.000
GOLDEN AXE L.29.000
GRAND SLAM TENNIS L.29.000
GUNSTAR HEROS L.39.000
GUNSHIP L.29.000
HOLYFIELD BOXING L.29.000
LAST BATTLE L.35.000
LIGHT CRUSADER L.39.00
MICROMACHINE L.35.000
PAC PANIC L.39.000
POWER RANGER 2 L.39.000
PRIMAL RAGE L.49.000
SONIC 1 L.25.000
TOURTLE HYPERSTONE L.39.000
TOUGHMANCONTEST L.39.000
ROCK'N'ROLL RACING L.39.000
STRIDER II L.29.000
SUPERMAN L.35.000
VECTORMAN L.39.900
S.KEY L.29.000

PLAYSTATION jap/usa

PLAYSTATION
UNIVERSALE L349.000

GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA USA TEL
ARMORED CORE 2 L.129.000
APOCALIPSE TEL
BATMAN & ROBIN TEL
BOMBERMAN WORLD TEL
BOMBERMAN WARS TEL
BIO FREAKS TEL
BIO HAZARD 2 TEL
BREATH OF FIRE 3 USA TEL
BUSHIDO BLADE L.99.000
BUSHIDO BLADE 2 TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHORO Q 3 TEL
DEAD OR ALIVE TEL
DEATHTRIP DUNGEN TEL
DIABLO TEL
DOWNHILL SNOW TEL
DRAGON BALL F.BOAT L.109
DRAGON BALLZLEG.L.99.000
EINHANDER TEL
FINAL FANTASY TACTICS TEL
ENIGMA TEL
EVANGELION TEL
G DARIUS TEL
GRAN TURISMO TEL
GUNDAM BATTLEMASTERII
LUNAR SILVERSTAR STORY
JAPAN PRO WRESTLING 3 TEL
HOKUTO NO KEN L.139.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KONAMI COLLECTION III
MACROSS MISSION TEL
MARVEL S.HEROS L.115.000
METAL SLUG TEL
MOTOR TOON GP 2 JAPL.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5 TEL
OVER BLOOD 2 TEL
PARASSITE EVE TEL
POCKET FIGHTER TEL
POINT BLANK TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL ROBOT FINAL ATTACK
ROAD RUSH 3D TEL
ROCKMAN DASH L.109.000
SAGA FRONTIER USA TEL
SAILOR MOON L.139.000
SLAYERS ROYAL TEL
SUIKODEN 2 TEL.
ROBOTWARSHOOTING L.99.000
TACTICS OGRE USA
TEKKEN 3 TEL
TENCHU TEL
TIME BOKAN II TEL
TOBAL 2 L.139.000
Z-GUNDAM TEL
ZERO PILOT TEL
XENOGEAR TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER
WORLD CUP 98 TEL

ACCESSORI

PLAYSTATION MAGAZINE L.29
JOYPAD COMP. L.25.000
JOYPAD SONY L.37.000
MEMORY CARD 15B L.29.900
MEMORY CARD 120B L.53.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SHOCK L.69.000
CONV. PAL ANTENNA L.49.000

MODIFICA USA/JAP/ EURO+CAVO RGB L.80.000

ATTENZIONE!!! SPEDISCICI UN GIOCO PER PLAYSTATION+ LIT.18.000 E POTRAI RICEVERE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000.

GIOCHI SATURN

SATURN USA L339.000
SATURN JAP L.449.000
SATURN ITA L.269.000

PICCHIADURO

ANARCHY IN THE NIPPONL.99.000
DEAD OR ALIVE TEL
DIE HARD ARCADE L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
FIGHTERS MEGAMIX L.79.000
FIGHTING FORCE TEL
FIGHTING VIPERS L.29.000
GOLDEN AXE THE DUEL L.39.900
GUARDIAN HEROS L.45.000
LAST BRONX L.69.000
KING OF FIGHTERS 97 TEL
KING OF FIGHTERS 96 L.89.000
KING OF FIGHTERS 95 L.59.000
MARVEL S.HEROS L.99.000
MARVEL VS STREETFIGHTERTEL
MORTAL KOMBATTRILOGYL.89.0
MORTAL KOMBAT 2 L.45.000
POCKET FIGHTER TEL
RAGNACARD L.79.000
REAL BOUT SPECIAL TEL
SAMURAI SHOWDOWN 4 TEL
SAVAKY KICK BOXING L.119.000
STREET FIGHTER COLL.L.99.900
STREET FIGHTER ALPHA L.39.900
VAMPIRE HUNTER L.79.000
VAMPIRE SAVIOR TEL
VIRTUA FIGHTER KIDS L.39.900
VIRTUA FIGHTER REMIX L.39.000
VIRTUAL ON L.49.000
VIRTUA WRESTLING TEL
WWF WRESTLEMANIA L.49.000
WAKU WAKU 7 + RAM L.109.000
X-MEN L.49.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.69.000
BLAM MACHINEHEAD L.29.000
COTTON II L.109.000
CRIMEWAVE L.39.900
DO DON PACHI TEL
DUKE NUKEM 3D L.89.000
GUN GRIFFON L.39.000
GUN GRIFFON II TEL
GUNDAM SIDE STORY II L.59.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.75.000
GUNDAM FINAL EDITION TEL
HEXEN L.49.000
HOUSE OF THE DEATH TEL
IMPACT RACING L.39.900
LAYER SECTION I L.45.000
LAYER SECTION II TEL
MACROSS L.109.000
PANZER DRAGON 1 L.39.900
PANZER DRAGON II L.89.000
QUAKE L.79.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SHIENRIY L.79.000
SOVIET STRYKE L.59.000
SPACE HULK L.39.900
SKY TARGET L.69.000
TIME BOKAN L.99.000
THUNDER FORCE V TEL
THUNDER STRYKE II L.49.900
STEAM HEARTS TEL
VIRTUA COP 2 + PISTOLA TEL
VIRTUA COP+PISTOLA L.69.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER APPUNTAMENTI

3D LEMINGS L.49.000
BAKU BAKU L.59.000
BOBBLE BOBBLE 3 L.99.000
BOMBERMAN FIGHT L.99.000
BOMBERMAN WARS TEL
BUBBLE BOBBLE L.39.900
BUG L.39.900
BUST A MOVE 2 L.59.000
METAL SLUG TEL
MR BONE'S L.49.000
NIGHT'S L.43.000
PUZZLE BOBBLE 3 L.99.000
RAYMAN L.59.000
ROCKMAN X 4 TEL
SILUETTE MIRAGE L.99.000
SONIC JAM L.79.000
SONIC 3D BLAST L.79.000
SONIC R L.79.000
SCUD L.39.900
SUPERTEMPO TEL
SWAGMAN 2 L.49.000
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2
WONDER 3 TEL

GIOCHI SATURN

SPORTIVI

ACTUA SOCCER CLUB ED. L.49.0
ANDRETTI RACING L.39.000
CHORO Q RALLY TEL
DAYTONA L.35.000
DECATHLETE L.59.000
F1 GP 97 DISPONIBILE TEL
F1 TACTICS DISPONIBILE TEL
F1 CHALLENGE L.45.000
FIFA 97 L.29.900
FIFA 98 L.99.000
FORMULA KART L.79.000
GRAN TURISMO GT 24 TEL
HANG ON GP L.49.000
HARDCORE 4X4 L.49.000
J.L. FIRE STRYKER TEL
MANX TT L.55.000
NASCAR 98 L.95.000
NBA LIVE 97 L.49.000
NBA LIVE 98 TEL
NHL 97 L.49.000
NFL QUARTEB. 97 L.49.000
POWER DRIFT L.69.000
ROAD RUSH L.49.000
STEP SLOP SLIDER TEL
SCORCHER L.49.000
SEGA RALLY L.59.000
SEGA TOURING CAR L.79.000
VIRTUA RACING L.29.000
VIRTUAL GOLF L.39.000
WINTER HEAT TEL
WIPEOUT L.49.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98 TEL
WORLD WIDESOCCER97L.59.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.99

AVVENTURA/RPG/STRATEGA

ALBERT ODISSEY L.115.000
ALONE IN THE DARK II L.49.000
ATLANTIS TEL
BAROQUE TEL
BIO HAZARD L.99.000
BRAIN DEAD 13 L.45.000
BURNING RANGERS TEL
CROC L.89.000
D L.39.900
D 2 TEL
DISCWORLD L.69.000
DIE HARD TRILOGY L.69.000
DRACULA X TEL
DRAGONE FORCE L.115.000
DRAGONE FORCE II TEL
DUNGEON & D. COLL. TEL
ENEMY ZERO TEL
EVANGELION-GIRL FIRENDTEL
GRANDIA L.109.000
LANGRISSER 5 TEL
LOST WORLD L.69.000
LUPIN III TEL
MAGIC KNIGHT RAY. USA TEL
PANZER DRAGON 3 4CD TEL
RIVEN (MYST II) TEL
SAKURA WARS II L.139.000
SOL DIVIDE TEL
SHINING FORCE III TEL
SHINING FORCE III SCE.2 TEL
SHININGTHEHOLYARC L.89.000
SIM CITY 2000 L.69.000
SOLO CRISIS L.99.000
S.ROBOT WAR TAISEN TEL
S.ROBOT WAR FINAL TEL
TOMB RAIDER L.69.000

VIRTUA FIGHTER2+VIR-TUA COP+DAYTONA USA L.79.000

ACTION REPLY5 FUNZIONI: RAM CARD2MG/RAM CARD4MG/ADATTATORE/ MEMORY CARD/CHEAT MOD L.69.900

ACCESSORI

JOYPAD COMP. L.27.000
JOYPAD SEGA L.49.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
MEMORY CARD 8M L.59.000
ADATTAT. USA/JAP/EURO L.45
CONV. PAL/ANTENNA L.49.000
RIVISTA SATURN FAN L.29.900
RAM CARD 2M L.29.000
CAVO S-VHS L.29.000
VIDEO CD CARD UNIV. L.275.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000

SATURN OFFERTE FINE SCORTA

AREA 51 L.49.000
BATSUGUN L.49.000
CASPER L.39.000
COURIER CRISIS L.49.000
CRUSADER NO REMORSE L.39.000
DARIUS II L.39.000
DARKLIHT CONFLICT L.39.000
FANTASTIC PINBALL L.49.000
MAXIMUN FORCE L.49.000
MINNESOTA (BILIARDO) L.39.000
NBA ACTION 97 L.29.900
SPACE HARRIER L.39.000
STRYKER 1945 L.39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR L.39.0
TRUE PINBALL L.39.000
TERRACRESTA L.39.000

NEO GEOCD

AERO FIGHTER 2 L.19.000
ART OF FIGHTING 2 L.19.000
BLUES JOURNEY L.19.000
FATAL FURY SPEC. L.19.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS 94 L.19.000
STAKES WINNER L.29.000
TOP HUNTER L.19.000
RIVISTA NEOGEO FREAK L.35.000

SUPERNINTENDO

CAPITAN COMMANDO L.65.000
DRAGON BALL Z 3 L.89.000
CLAYFIGHTER 2 L.59.000
EARTHWORM JIM 2 L.65.000
F-ZERO L.49.000
MARVEL S.HEROS L.69.000
RANMA 1/2 3 L.89.000
TETRIS ATTACK L.49.000
JOYPAD L. 25.000

GAME GEAR

BAKU BAKU L.39.000
COLUMS L.29.000
WIMBLEDON TENNIS L.29.000
S.MOTOCROSS 32 X L.49.000
PRINCE OF PERSIA MDCD L.29

GIOCHI PC ENGINE

BURNING ANGELS L.29.000
CAMP CALIFORNIA L.29.000
ETERNAL CITY L.29.000
FIGHTING RUN L.29.000
SUPER SOCCER W.CUP0 L.29.000
METAL STOCKER L.29.000
MOTOROADER 2 L.29.000
TIME CRUISE 2 L.29.000
YS 1 E 2 L.35.000
DUNGEON EXPLORER 2 L.35.000
HUNTER YOHKO 1 L.35.000
HUNTER YOHKO 2 L.35.000
EXILE WICKED PHENOMENON L.35.000
TERRAFORMIA L.35.000

CD MUSICALI DEI CARTONIGIAPPONESI

SERIE DRAGON BALLZL.29.000
SERIE SAILOR MOON L.29000
SERIE RANMA 1/2 L.29.000
SERIE GUNDAM L.29.000
SERIE MACROS S L.29.000
SERIE CITY HUNTER L.29.000
SERIE ORANGE ROAD L.29.000
SERIE MAISON IKKOKU L.29.000
SERIE URUSEI YATSURAL.29.000
SERIE FINAL FANTASY L.29.000
SERIEGHOSTINTHESHELLL.29.0
SERIE LAMU L.29.000
SERIECAVALIERIDELLOZODIACOL.29.00

CD MUSICALI DI HOKUTONOKEN L.55.000

PORTACHIAVI MANGA JAP: DRAGON BALLZ 10 PEZZI L.22.900 / SAILOR MOO 15 PZ L.22.900 / TEKKEN 3 10 PZ L.22.900 / MAZINGA 10 PEZZI L.22.900 / EVANGELION 10 PZ L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8 PEZZI L.25.000 / FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.29.000 / KING OF FIGHTERS 97 15 PEZZI L.29.000 / VIRTUAL ON 8 PEZZI L.16.000

PLAYSTATION

Konami

RPG

Azure Dreams™

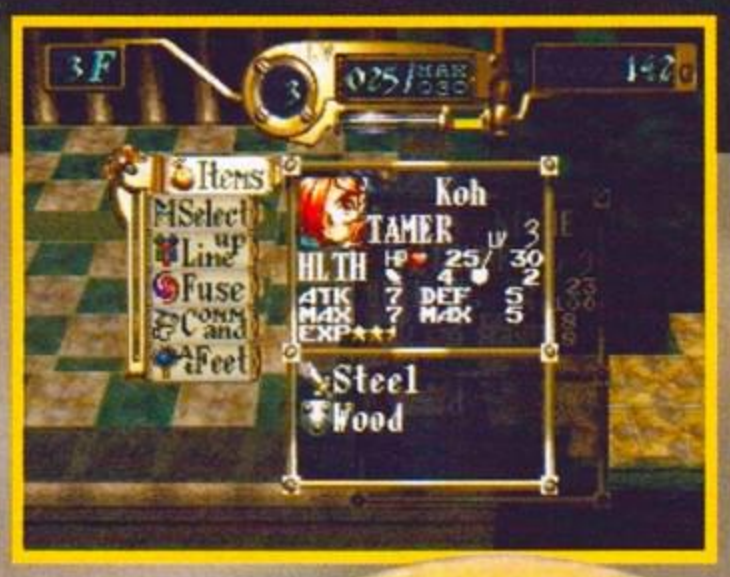
LA KONAMI TORNA ALLA CARICA CON UN TITOLO CHE LASCERÀ PERPLESSI TUTTI QUANTI, ALMENO QUANTO HA FATTO CON ME

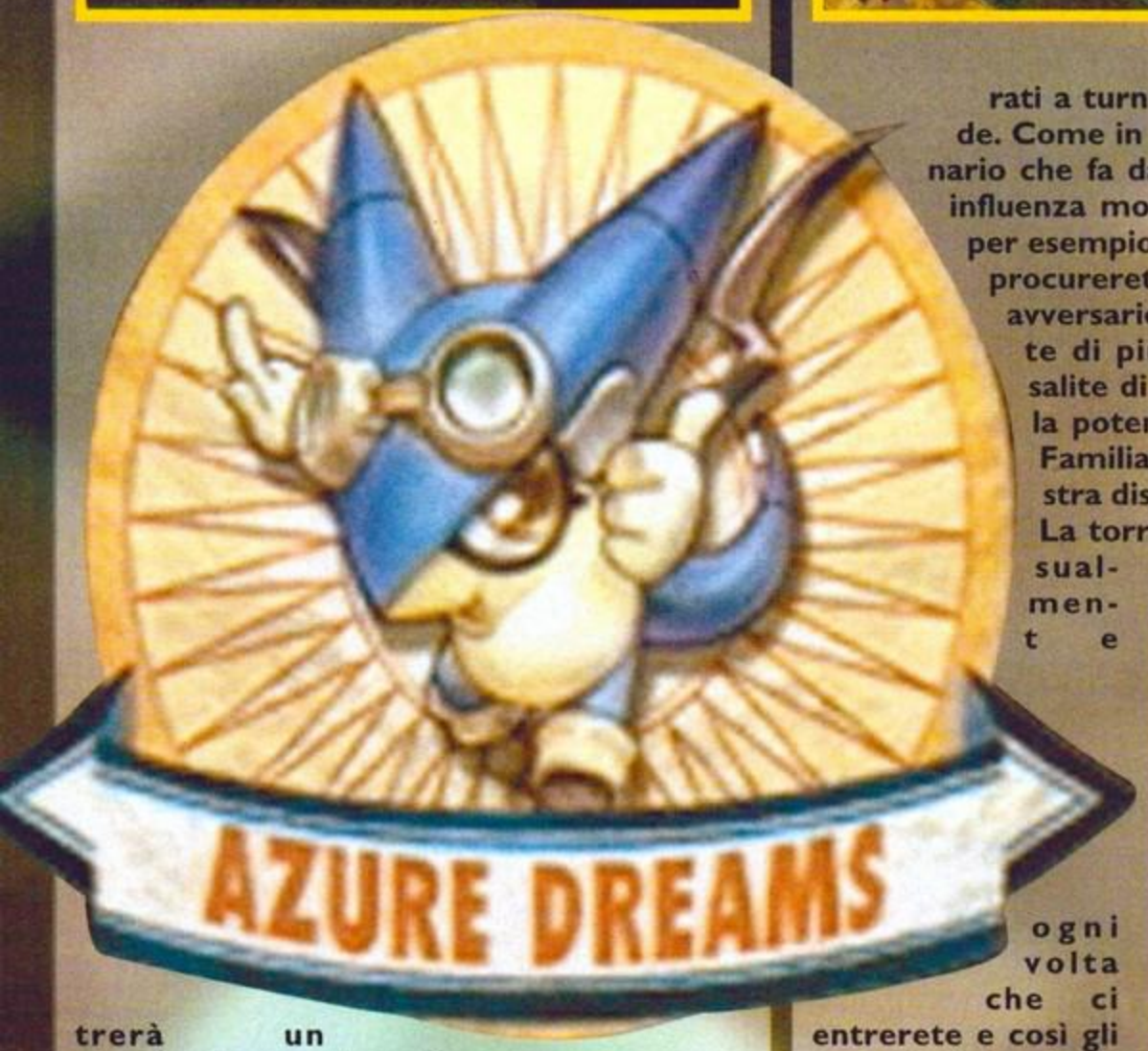
Mi ricordo quando parlai per la prima volta di questo Other Life, Azure Dreams: è passato quasi un anno da quel box apparso nelle news di ConsoleMania (quando ancora le tenevo io... Sigh...) e indicai a occhio e croce un potenziale ottimo titolo. La valutazione improvvisata a occhio e croce era data dal fatto che non avevo la più pallida idea di come fosse strutturato il gioco e, se si escludeva uno straccio di press release e qualche manciata di foto, ero praticamente all'oscuro di tutto. Ma il fatto che potesse trattarsi di un RPG nella più pura tradizione giapponese e che fosse sviluppato dalla Konami, mi sembravano già due ben più che validi motivi per cominciare a trepidare nell'attesa. Ora che ho finalmente visto il risultato finale, sono tra il basito e lo sconcertato: Azure Dreams è sì un RPG, ma allo stesso tempo non lo è, nel senso che sono presenti alcuni elementi caratteristici ma la struttura di gioco è talmente strana che non si riesce bene a capire cosa si debba fare. O meglio lo si capisce, ma è talmente strano che... vabbé vado con ordine che mi sto ingaruffando da solo.

Azure Dreams è un gioco ambientato nella città di Monsbaiysa, un villaggio situato in un ipotetico medio oriente, a giudicare dalle musiche e dalle abitazioni. A nord del villaggio è situata una torre che fa da casa a dei mostri. E fin qui niente di strano. Quello che è strano è il ruolo del giocatore: il cacciatore di mostri! Come si potrebbe erroneamente credere, non bisognerà disinfestare semplicemente la torre dai mostri ivi presenti, ma raccogliere le uova di questi per poterli allevare oppure vendere. La domanda che nasce spontanea è se alla Konami abbiano giocato talmente tanto con i Tamagotchi da risultarne così influenzati...

Comunque sia, il vostro ruolo è proprio questo, che vi piaccia o meno.

All'inizio dell'avventura il giocatore incon-





rati a turni ma abbastanza arcade. Come in Vandal Hearts, lo scenario che fa da teatro alle battaglie influenza molto il combattimento: per esempio, se attaccate dall'alto procurerete più danno al vostro avversario, viceversa ne subirete di più... Ovviamente, più salite di livello, maggiore sarà la potenza delle magie che il Familiar potrà mettere a vostra disposizione!

La torre viene rigenerata casualmente e ogni volta che ci entrerete e così gli oggetti disseminati: ogni livello della torre è pieno zeppo di armi, monete (che potrete usare per migliorare il vostro equipaggiamento in città) e feticci magici. Quando si muore, però, ci si ritrova nella propria abitazione senza più un oggetto: sinceramente questa non l'ho capita, anche se è vero che ogni volta che si sale di un piano è possibile salvare.

Discorso uova: quando trovate queste dovete prima identificarle (con oggetti magici come gli Occhiali della Verità) e poi decidere se venderle oppure crescere il mostrino. Se decidete di crescere il mostro, dovrete prima incubare l'uovo scaldandolo come fa una chioccia qualsiasi (c'è l'opzione apposta, roba da matti!): il mostro appena nato però, non è propriamente intelligente o forte e dovrete svezzarlo. Se fate nascere il mostro all'interno della torre, questo al vostro abbandono se ne andrà, mentre se lo fate in città vi rimarrà fedele...

Insomma, avete capito che Azure Dreams non è proprio un gioco canonico e che potrebbe fare storcere il naso ai puristi degli RPG, essendo veramente un ibrido senza precedenti. La struttura di gioco è più complessa di quanto si creda e sinceramente ci sono alcuni particolari e alcune situazioni che mi sfuggono, per esempio se questo titolo ha effettivamente una fine o no. Comunque sia, tra poco potremo mettere le mani sul gioco finito, previsto per fine giugno oppure i primi di luglio e allora potremo dare una valutazione completa del titolo... Insomma, in attesa di Suikoden II (sempre da mamma Konami) che è previsto per marzo dell'anno prossimo, avremo di che trastullarci con questo Azure Dreams. E con questo è tutto!

Io torno ad allevare il mio ranch di creature, visto che mi è morto il Tamagotchi...

Andrea "MAOranza" Della Calce

trerà un Familiar (un mostro allevato a combattere al nostro fianco e che una volta apparteneva, guarda un po', a vostro padre scomparso misteriosamente proprio mentre esplorava la torre). Il Familiar serve per potere potenziare gli attacchi, struttu-

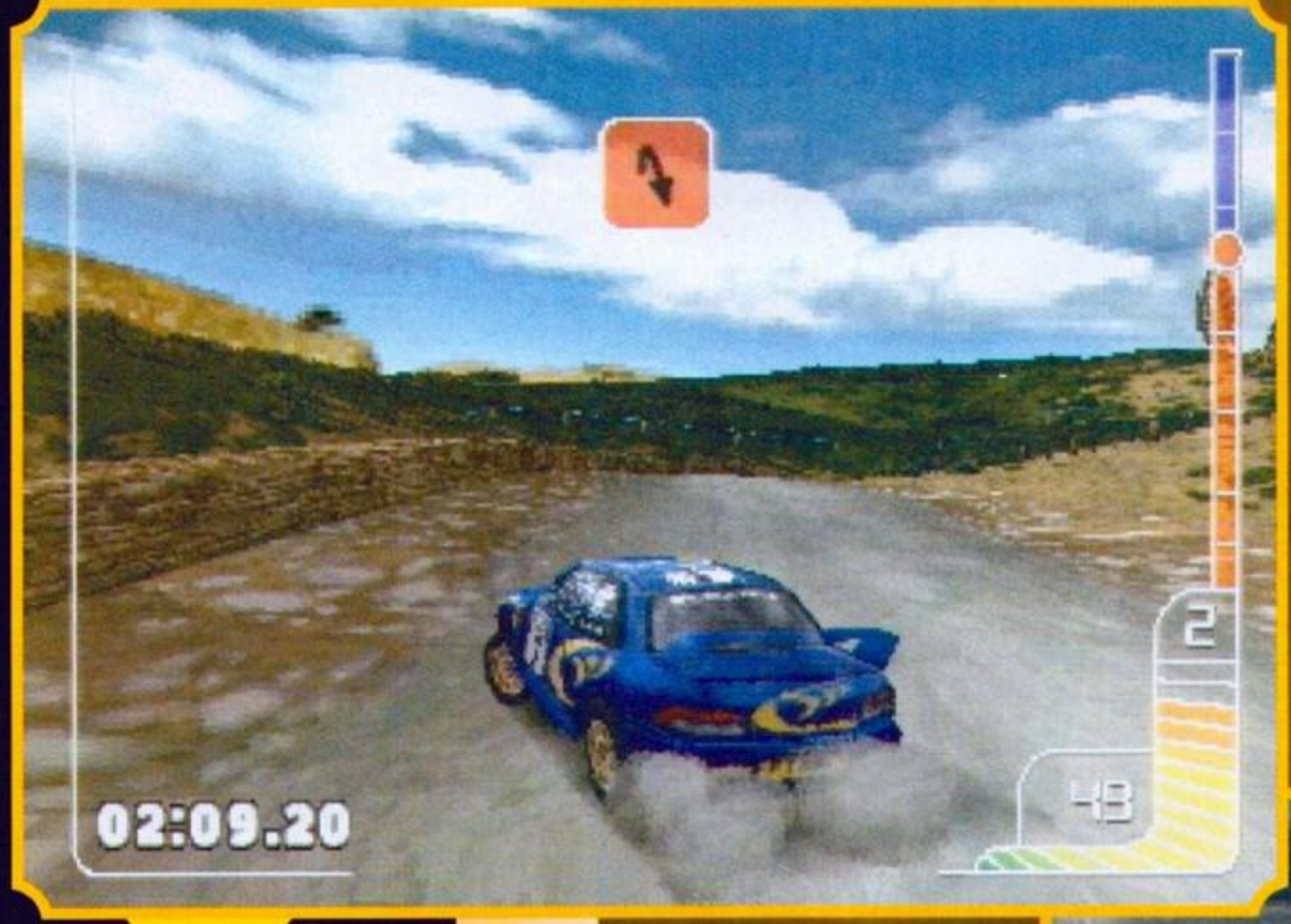
PLAYSTATION

Codemasters

COLIN MCRAE RALLY

PER TUTTI GLI ESTIMATORI DI TOCA, ECCO IN ARRIVO SUO CUGGINO

Se amate guidare a folle velocità su sterrati impervi circondati da alberi, su strette e tortuose strade di montagna o in sterminate distese di neve solcate da strade ghiacciate, se andate fuori di testa



al pensiero di quello che vi ho appena detto e di andare avanti a leggere per capire meglio quello di cui vi sto parlando, per evitare di imbrattare la rivista andate di corsa dalla vostra cara mammina e fatele recuperare dal baule impolverato che sta in soffitta il vostro bavaglino preferito, quello di quando eravate poppanti (che riporta ancora i segni delle vostre imprese sotto forma di patacche di varia natura e gusto), oppure infilate la rivista in un bel sacchetto di plastica trasparente che laverete accuratamente alla fine, prima di metterlo tra i rifiuti da riciclare, per evitare che il morbo del videogiocatore assatanato si diffonda a velocità supersonica in tutto il pianeta mettendo in crisi governi e borse varie, che già così non vanno molto bene. Ma torniamo a noi; la Codemasters ci ha preso gusto e, dopo il

PER nel vedere la vostra macchina in derapata alzare nuvole di polvere o riempirsi con il fango che solleva da terra, se godete nel vedere la vostra auto accartocciarsi a mano a mano che andate a sbattere contro gli ostacoli più disparati e se non avete paura di schiantarvi contro il muretto di un ponte o di ribaltarvi dopo un incontro ravvicinato con una roccia che spunta a bordo strada, allora allacciatevi le cinture, calcate sulla vostra testona ciondolante un bel casco e preparatevi a questa grande avventura sulle strade dei più famosi rally del mondo. Prima di cominciare a sbavare (speriamo sia solo così)

successo (meritato) di TOCA, ci riprova cercando di portarci fuori pista sui tortuosi tracciati dei Rally con l'aiuto (come consulente per la realizzazione del gioco) di colui che viene soprannominato Colin Mc Crash, per la sua incredibile capacità di distruggere in modo molto spettacolare le vetture che gli vengono messe a disposizione (ma anche di vincere il campionato del mondo grazie alle sue enormi capacità), e del suo fido navigatore Nicky Grist, che ha prestato la voce per farvi da copilota durante il gioco. Come detto prima questo è parente stretto dello stupendo TOCA di qualche mese fa. Infatti usa lo stesso engine opportunamente modificato (e migliorato) per adattarsi alle gare rally. Da quello che ho potuto vedere con i "work in progress" che mi sono arrivati sotto le grinfie, il risultato è quantomeno eccellente anche

se ovviamente ancora suscettibile di qualche miglioramento. La scheda tecnica arrivata insieme al gioco dice che per riprodurre le auto il più fedelmente possibile vengono utilizzati 450 poligoni, rendendo anche più realistici gli effetti degli incidenti, i cui segni sulla vettura variano a seconda della direzione e della forza dell'impatto; il risultato è che non è impossibile trovarsi la macchina col tetto piegato dopo un bel ribaltamento. Grafica in alta risoluzione, ottima velocità e fluidità, condizioni climatiche variabili, ambientazioni ben curate e ottimo sonoro sono gli ingredienti che completano questo grande cocktail per dare a noi videogiocatori un divertimento di primissima qualità. Purtroppo devo dirvi che ci vuole ancora un po' di pazienza prima di poterlo avere disponibile sulle vostre Playstation, infatti Codemasters prevede di mandarci le prime versioni definitive tra un paio di mesi (sempre che non ci siano ritardi). In attesa che anche voi possiate sollazzarvi con questo titolo diciamo che per il momento sono previste 8 vetture (dalla Subaru di Colin alla mitica Skoda Felicia) con i relativi piloti ufficiali (Liatti, Sainz, Auriol, Kankkunen, ecc. oltre ovviamente Mc Rae) e 8 diversi Rally mondiali sparsi per il mondo con la possibilità di correre tutto il campionato (dove a quanto ho capito l'avanzamento è subordinato al piazzamento finale in ogni rally, ma non ci metterei la mano sul fuoco), un singolo rally, oppure una o più tappe di un rally come time-trial. Esiste anche una modalità rally school, di cui non vi so dire assolutamente niente (non

era ancora disponibile), dove si dice che sia lo stesso Colin a darvi preziosi insegnamenti e consigli sulla guida rally (vatti a fidare!). Il settaggio della vettura (almeno per il momento) è abbastanza grossolano e di conseguenza molto semplice e veloce, ma di grande efficacia sul comportamento effettivo della vettura. Ovviamente i punti di assistenza prevedono un tempo limitato per gli interventi sulla vettura e dovete quindi pianificare bene i vari settaggi e le eventuali riparazioni. Durante il gioco la schermata (semplice ma efficace anche questa) prevede le indicazioni di velocità, giri del motore, marcia inserita, posizione parziale ai vari checkpoint con distacco dal primo e indicatore di avanzamento nella tappa. Ottimo il navigatore che, oltre a segnalarvi le curve in

modo molto preciso (ci sono anche delle frecce sullo schermo ad indicare raggio e direzione delle stesse), preannuncia anche i possibili pericoli sul tracciato, il tutto al momento giusto, dandovi il tempo per preparare le manovre necessarie. Questo è quanto posso dirvi al momento, quindi vi saluto e mente voi aspettate (e sperando che abbiate smesso di sbavare o qualsiasi altra cosa abbiate fatto finora) io vado a farmi un altro giretto sulle strade del Rally di Nuova Zelanda nella speranza di riuscire a battere Colin & company.

Manuel Auletta

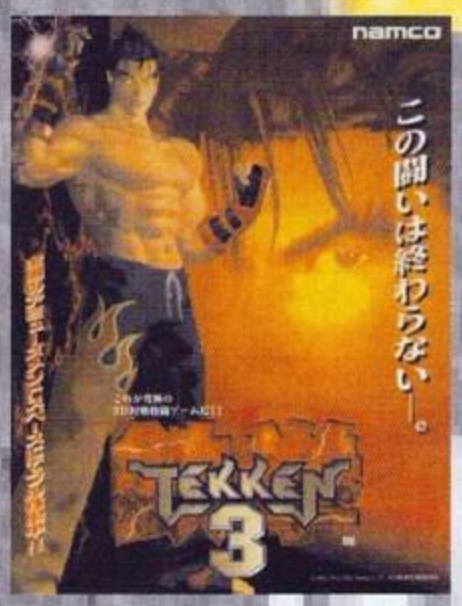
X ITALIA

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES & ACCESSORI

VENDITA ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI IN TUTTA ITALIA

DISTRIBUIAMO LE MIGLIORI MARCHE PER:
PLAYSTATION-NINTENDO ULTRA 64-PC-CDROM

TROVERAI TUTTO QUELLO CHE TI SERVE DA UN UNICO FORNITORE
RISPARMIANDO TEMPO E DENARO



PlayStation™

CONTATTATECI PER AVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORE

X ITALIA : VIA MACANNO 51 47900 RIMINI
TEL. 0541/394900 FAX. 0541/393323

*TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITIMI PROPIETARI

Progetto grafico: titanic

PORTACHIAVI - MINIATURE - POSTER -CD MUSICALI

JAPAN DREAMING

CONSOLES - GAMES - GADGETS

PER INFORMAZIONI ED ORDINAZIONI TELEFONARE

0733 - 811742

THE PSX WORLD
Easymoney

TAIL CONCERTO
ENIGMA
BREATH OF FIRE
BOMBA 98
WORLD CUP 98
MAN IN BLACK
POCKET FIGHTER
DRAGON QUEST 5
RIVAL SCHOOL
DARK STALKER 3
FIGHTER MAKER
RPG MAKER
SOYKAIGI
RAISING ZAN
LUNAR SILVER
STAR STORY

SUPERMAN
ZELDA 64
F-ZERO
MISSION IMPOSSIBLE
BANJO KAZOOIE
QUEST 64
HYBRID HEAVEN
MYSTICAL NINJA
AERO GAUGE
FIGHTER DESTINY
BOMBERMAN HEROES
KOBY BRIANT NBA

KING OF FIGHTERS 98
VAMPIRE HUNTER 2
EVANGELION
PANZER DRAGON RPG
ST. FIGHTER VS X-MAN
SILOUTTE MIRAGE
HOUSE OF DEAD
DEAD OR ALIVE
REAL BOUT
FARLAND SAGA
GUN GRIFFON 2

PER PLAYSTATION

GAL'S 98

IL 21 MAGGIO
LA SEGA HA
PRESENTATO IL

KATANA

TELEFONA PER
MAGGIORI INFO

0733-811742

- JAPAN POINT -

VIDEO LINEA

VIA CARDUCCI N° 13 - MACERATA

TEL. 0733 - 231948

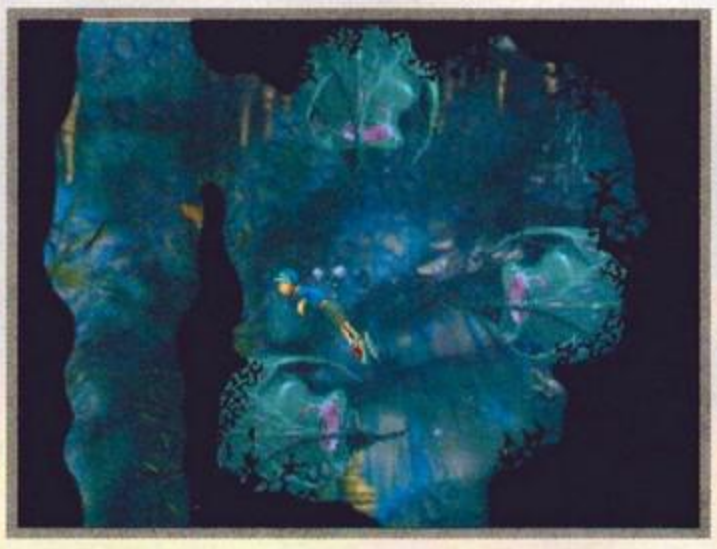
PLAYSTATION

INFOGRAMES

HEART OF DARKNESS

ANCHE LA NOTTE PIÙ BUIA È DESTINATA A FINIRE; ANCHE L'ATTESA PIÙ LUNGA PRIMA O POI TERMINERÀ. FINALMENTE HEART OF DARKNESS SEMBRA ESSERE USCITO DAL LIMBO IN CUI ERA PRECIPITATO ORMAI DA TEMPO IMMEMORE.

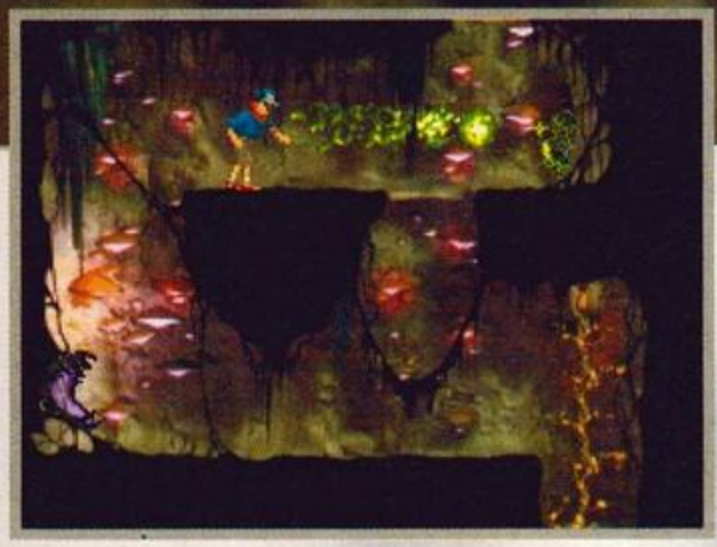
Quanti anni sono che si parla di questo gioco? Quattro? Cinque? In ogni caso molti, probabilmente troppi. Generalmente i titoli annunciati, ritardati a oltranza e attesi per periodi lunghissimi si rivelano mezzi flop per due ben precise ragioni. Innanzitutto le aspettative che, col passare del tempo, aumentano e generano un clima di spasmodica attesa che difficilmente potrà essere interamente ripagata. E poi il fatto



che una gestazione troppo lunga porta inevitabilmente all'obsolescenza. Un titolo maturato nel corso di diversi anni, per quanto aggiornato e migliorato col passare del tempo, avrà sempre un'impostazione o un qualche elemento ormai vecchio, proprio perché concepito molto tempo prima.
Eppure questo infallibile teorema videoludico sembra non funzionare nel caso di Heart of Darkness, platform adventure sviluppato da quella vecchia volpe di Eric Chahi e pubblica-

to dalla Infogrames.
I più attenti avranno subito drizzato le orecchie per due ragioni. Innanzitutto Eric Chahi è il papà di Another World, un gioco ormai entrato nella storia videoludica e che chiunque abbia avuto un Amiga non può non aver giocato. Tecnicamente impressionante, coin-

volgente come pochi, Another World era anche divertente da giocare e può essere considerato a pieno diritto come il capostipite di una nuova generazione continuata poi con Flashback e compagnia bella. Il secondo motivo di stupore, invece, è di carattere commerciale ed è quello che in parte giustifica l'immane ritardo di Heart of Darkness. Il gioco di Eric Chahi, infatti, inizialmente avrebbe dovuto essere pubblicato dalla Virgin, ma tutta una serie di vicissitudini economico-manageriali lo hanno portato alla casa dell'armadillo d'oltralpe.
In Heart of Darkness impersonerete un gio-



vane bambinetto grasso con le manine pacioccose di nome Andy. Il simpatico frugoletto è dotato di una fervida immaginazione e di un'intelligenza sopra la media. Purtroppo il piccolo Andy non sfrutta le sue doti sui banchi di scuola (ambiente questo particolarmente ostile a tutti i bambini), ma nella costruzione di un rifugio pieno zeppo di marchingegni stranissimi, sul cui funzionamento nemmeno l'arguto inventore è pronto a scommettere. Il miglior amico di Andy è un cagnolino di nome Whisky [anche il mio migliore amico si chiama così di cognome... Di nome fa Scotch. NdAlex]. Il peggior nemico è il professor Rossetto, un anziano e acido insegnante che non lascia passare giorno senza affibbiare severe punizioni. La sua preferita è la rottura dei mignoli...ehm, no, forse quello è un altro despota... ehm, dicevo, la sua punizione preferita è la segregazione degli alunni nell'armadietto buio in fondo all'aula, luogo in cui i bambocci battono letteralmente i denti dalla paura. Andy non fa eccezione, anzi, si potrebbe dire che sono più le ore passate chiuso nella strana prigione che quelle trascorse seduto al banco. Tuttavia il nostro eroe dovrà mettere da parte l'avversione per il buio, dato che il povero Whisky verrà rapito (poi scopriremo che si è trattato di un grossolano errore e che l'obiettivo del rapimento era proprio Andy) da forze misteriose durante un'eclissi totale. Andy non si perderà d'animo e si lancerà all'inseguimento dei malvagi su una strana macchina volante di sua invenzione, armato con un fucilino a scariche elettriche e protetto da uno scolapasta in testa. Conciato in questo modo, il ragazzino si ritroverà in una dimensione parallela sconosciuta, un mondo pieno di pericoli e di malvagità, popolato da ombre spettrali e mostri indicibili e governato dal perfido signore delle tenebre. Brrr che paura...

Muovendovi in diversi scenari bidimensionali, dovrete condurre Andy alla fine di ciascun livello, fino alla liberazione del cagnolino e allo scontro con l'entità malvagia di cui sopra. I mondi da esplorare saranno una decina e le ambientazioni in cui il vostro alter ego in pixel farà il bello e il cattivo tempo saranno molteplici. In alcune sezioni Andy sarà costretto a improvvisarsi subacqueo, in altre dovrà dare prova di essere una specie di Tarzan e in altre ancora dovrà vestire i panni del free climber.

Pur essendo un platform bidimensionale, Heart of Darkness è tecnicamente molto ben realizzato e l'impressione che ne deriva anche solo a una rapida occhiata è senza dubbio molto positiva. Le animazioni dei vari protagonisti sono eccezionali (del resto tutti i giochi del celebre game designer di Another World avevano questa caratteristica) e in alcuni frangenti non potrete fare a meno di manifestare tutto il vostro stupore. Il sonoro merita sicura menzione, dato è eccezionale sia in termini di musiche (l'accompagnamento è una vera e propria colonna sonora che non sfigurerebbe nella notte degli Oscar) che di effetti. L'atmosfera che si respira giocando è di estrema tensione e il coinvolgimento è alto. Mi hanno particolarmente impressionato i passaggi tra quelli che potremmo definire gli spezzoni animati di raccordo e il gioco vero e proprio. Qualcosa di simile si era visto in Abe's Oddysee, ma in questo caso l'effetto è ancora migliore. In pratica si passa dai filmati al gioco senza soluzione di continuità, solamente con un sapiente utilizzo della telecamera virtuale. Lo schema di gioco è quello classico di questo tipo di software, con visuale laterale e i vari sprite che zompettano sullo schermo. Arrampicarsi, correre, saltare, sparare, evitare i nemici e interagire con lo scenario saranno le cose che sarete chiamati a fare più spesso. Intelligente la trovata di rendere parte attiva del gioco molti elementi di contorno. Gli oggetti su schermo, infatti, spesso possono essere utilizzati per i propri fini, generando situazioni ingegnose o umoristiche. E l'umorismo sarà sempre presente, nonostante i toni cupi della vicenda. Il primo livello (l'unico in nostro possesso) è solamente un assaggio del gioco vero e proprio, eppure già lascia intravedere le incredibili potenzialità di Heart of Darkness, che magari non sarà pieno di poligoni che roteano da tutte le parti, magari non avrà come protagonista un idraulico panciuto, ma che sembra davvero una ventata di aria fresca in un genere quasi dimenticato, perlomeno su Playstation. Le foto di corredo sono quelle relative alla versione PC, l'unica finora in circolazione, ma voci insistenti fanno credere che sulla console della grande S il gioco sarà ancor più fluido, veloce e divertente.

L'uscita è stata annunciata per la fine di giugno. Tenetevi pronti, quindi, per una bella recensione sul prossimo numero.

Stefano "Duspa" Lisi

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CA DI SOLA
CASTELVETRO (MODENA) - TEL./FAX 059/702235

GIOCHI SATURN E PLAYSTATION DA L. 40.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI MEGADRIVE SUPERNES GAME BOY GAME GEAR

CONSOLLE USATE A PREZZI IMBATTIBILI

Lollipop

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PERMUTA DELL'USATO

TITOLI NINTENDO E MASTER SISTEM A L. 20.000

TITOLI 3DO, NEO GEO, SEGA, MEGA CD DA L. 30.000

PERMUTIAMO ANCHE IL VOSTRO 8 BIT

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:

- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000
Valutiamo i Vostri giochi N64: minimo L. 40.000 massimo L. 75.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera GRATUITA ai lettori di questa rivista!

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

VUOI ACQUISTARE?

Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?

Abiti fuori Milano???

Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!

Abiti a Milano???

Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

Questo mese avrei voluto farvi vedere la magnificenza di quel gioco chiamato Unreal, ma chiaramente le foto sono andate perdute una decina di giorni fa, quindi ho proprio paura che se vorrete vederlo, vi dovrete andare a comprare TGM (comunque vi garantisco che merita). In alternativa, accontentatevi di tre giochini onesti (ne metterei molti di più, ma lo spazio è veramente scarsino) che hanno più o meno raccolto pareri soddisfacenti da tutti i redattori che hanno avuto la possibilità di vederli. Inoltre, visto che mi posso concedere ancora qualche riga, colgo l'occasione per invitarvi tutti allo Sport&Show fiera che si terrà a Verona dal 10 al 14 giugno... noi ci saremo, spero anche voi.

Raffo

SOLDIERS AT WAR

Per tutti gli amanti dei giochi strategici a turni, ecco qui Soldiers At War, un titolo che io che non brilla particolarmente per le sue qualità innovative, ma che riesce comunque ad essere discretamente divertente e longevo [si tratta di gestire una squadra speciale durante la Seconda Guerra Mondiale con un sistema a turni... NdAlex].

La trama del gioco la ignoro e quindi la ometto (o appendino), lo scopo del gioco idem, e il perché pure; comunque, ribadisco che se siete dei grandi appassionati del genere, questo gioco potrebbe anche piacervi; ma se, come me, non sapreste nemmeno da che parte iniziare, forse sarebbe meglio cominciare alla grande con titoli più blasonati e meglio curati tipo Red Alert.

HOLLYWOOD MONSTERS

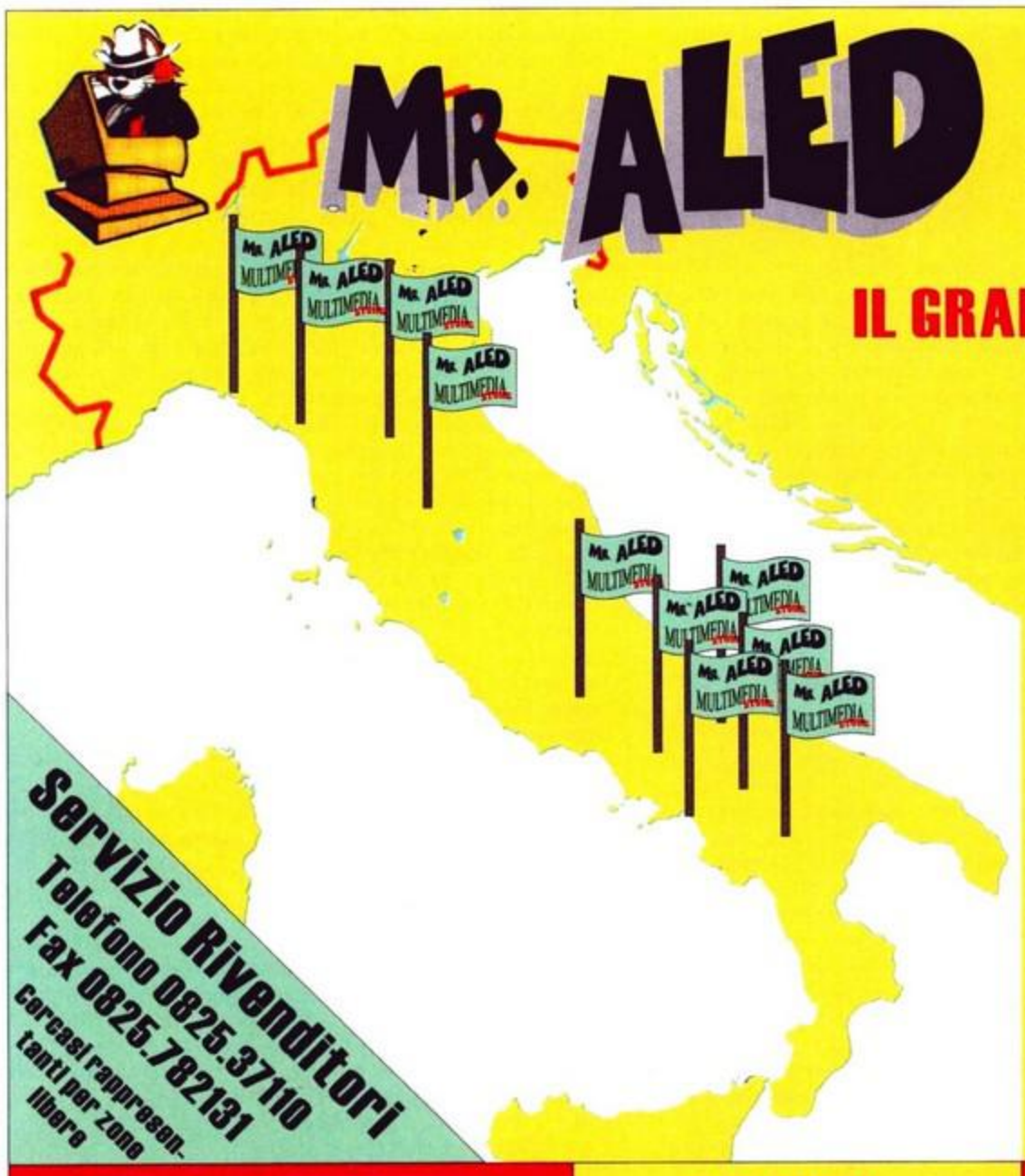
Hollywood è un bel posto, ma lo sapete che una volta si chiamava Hollywoodland? Ma non è incredibile questo mio aneddoto? Sono colto e preparato eh? Va beh, lasciamo perdere che tanto sto parlando a delle persone che non mi apprezzano. Piuttosto, parlando del gioco, era parecchio tempo che non mi capitava per le mani una bella avventura grafica; ebbene, questa non è bellissima ma si fa giocare senza grossi problemi, e per questo la stimo molto.
Lo stile che i programmatori della Dynamic Multimedia hanno deciso di utlizzare non è affatto malvagio, e la storia è strutturata sufficientemente bene per attrarre e spingere a finire il gioco. L'unico grosso difetto è l'interfaccia, che risulta dall'accesso un po' difficoltoso. Un buon titolo in sostanza, che gli amanti delle avventure e anche dei platform non devono lasciarsi sfuggire.

CASTROL HONDA

La moto è un mezzo che mi piace molto, sarà perché ha due ruote (infatti la macchina, che ne ha quattro, mi piace esattamente il doppio... per non parlare dei camion e dei treni) o perché, grazie alle sue dimensioni, si possono evitare chilometri di fila in autostrada; fatto sta che anche i giochi ispirati a questo glorioso aggeggio mi hanno sempre attirato.

In Castrol Honda potrete cimentarvi nel magnifico mondo delle corse, mettendovi alla guida appunto di una Honda sponsorizzata ovviamente dalla Castrol.
Tecnicamente il gioco è fatto benino, i tracciati sono molto vari e le moto sembrano vere; quello che invece mi ha lasciato un po' perplesso, è la scarsa sensazione di velocità che trasmette: quando si va a settanta o a ottanta all'ora, infatti, sembra di stare fermi e questo anche con risoluzioni poco impegnative.
E' un vero peccato, forse per questo non riuscirò a prendere sonno questa notte.

MR. ALED & MULTIMEDIA STORE



Servizio Rivenditori
Telefono 0825.37110
Fax 0825.782131
Cercasi rappresentanti per zone libere

IL GRANDE GIOCO CONTINUA ...

AVELLINO	Via Guarini, 23
BENEVENTO	Via Torretta, 19
CARRARA (MS)	Via Cavour, 17bis
CAMPOBASSO	Prossima apertura
CASERTA	Prossima apertura
CHIAVARI (GE)	Prossima apertura
LA SPEZIA	C.so Nazionale, 274
POTENZA	Via Pretoria, 254
SALERNO	C.so V.Emanuele, 238
SARZANA (SP)	Via XX Settembre, 53

Prossimamente nella tua città...

Internet: www.multimedia-srl.com

PC ed ACCESSORI | SATURN | NINTENDO 64 | PLAYSTATION

VIDEOGIOCARE COSTA ???

ALLORA NON BUTTARE I TUOI SOLDI....

VIENI DA NOI!!!

Abacus VIDEOGIOCHI

PERCHÈ???

Perchè è comodo raggiungerci: **MM3 BRENTA oppure bus 77;**

Perchè abbiamo un assortimento di giochi e accessori **ESAGERATO** non solo per **PLAYSTATION,** ma anche per **SATURN, NINTENDO 64 e GAME BOY;**

Perchè, oltre a comprare, puoi anche **NOLEGGIARE**: ci sono più di **400 titoli** con tutte le novità;

Perchè **PERMUTIAMO** il tuo usato scontandolo da ciò che vuoi comprare sia nuovo che usato;

Perchè ogni settimana c'è un'**OFFERTA STRA-SPECIALE** diversa per ogni console;

Perchè siamo gli unici che ti garantiscono il riacquisto di un gioco nuovo comprato da noi entro 4 giorni con una **valutazione dell'80%** (chiamaci per informazioni);

PERCHÈ A NOI COME A TE, PIACE GIOCARE e quindi selezioniamo i titoli e gli accessori giusti..... eviterai i pacchi !!!

Perchè se non puoi venire, basta telefonarci: **SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA;**

Perchè i nostri prezzi sono mediamente **INFERIORI DEL 5%** rispetto agli altri;

ALLORA.....

SE CREDI CHE SIA FALSO VIENI A CONTROLLARE !!!

SE CREDI CHE SIA VERO, PERCHE' STAI ANCORA LEGGENDO? MUOVITI! (e non dimenticare il portafoglio!!!)

CORSO LODI, 103 - 20139 MILANO - TEL. E FAX (02) 533229

ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30 Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30 - *Accettiamo Bancomat - Cartasi*

PLAYSTATION

CONSOLE	L. 295.000
VALUE PACK	L. 345.000
GIOCHI: TANTI TANTI TANTI !!! DA	L. 49.000

NINTENDO 64

CONSOLE	L. 279.000
GIOCHI:	
STARWARS	L. 89.000
LYLAT WARS	L. 129.000
F1	L. 129.000
NAGANO 98	L. 129.000
WAWE RACE	L. 85.000
BLAST CORPS	L. 89.000
SNOWBOARD KIDS	L. 139.000
SUPERMARIO	L. 79.000
SUPERMARIO KART	L. 89.000
FIGHTERS DESTINY	L. 139.000
EXTREME G	L. 129.000
007	L. 129.000
LAMBORGHINI	L. 129.000
NBA HANGTIME	L. 99.000
S. FRANCISCO RUSH	L. 149.000
YOSHI'S STORY	L. 109.000
WCW	L. 129.000
DUKE NUKEM 3D	L. 139.000
BOMBERMAN	L. 129.000
INT. S. S. SOCCER	L. 85.000
TOP GEAR RALLY	L. 129.000
DIDDY KONG R.	L. 109.000
DARK RIFT	L. 129.000
FIFA 98	L. 129.000
QUAKE	L. 139.000
MRC	L. 129.000
CHAMALEONT	L. 129.000
GOEMON	L. 149.000
NBA PRO 98	L. 139.000

SEGA SATURN

CONSOLE	L. 269.000
GIOCHI:	
LAST BRONX	L. 79.000
NHL'98	L. 79.000
SONIC R	L. 79.000
QUAKE	L. 79.000
BUST A MOVE 3	L. 79.000
NBA' 98	L. 79.000
TOURING CAR	L. 79.000
DIE HARD TR.	L. 75.000
RESIDENT EVIL.	L. 79.000
SEGA RALLY	L. 49.000
CROC	L. 79.000
FIFA 98	L. 79.000
MANX TT	L. 79.000
FOR. KARTS	L. 79.000
WIPEOUT 2097	L. 79.000
TETRIS PLUS	L. 79.000
NASCAR'98	L. 79.000
ATHLETE KINGS.	L. 75.000
FIGHTING VIPERS	L. 55.000
VIRTUAL ON	L. 65.000
BATTLE MONSTER.	L. 49.000
NIGHS + PAD ANALOGICO	L. 79.000

GAME BOY

POCKET	L. 89.000

GIOCHI GAME BOY DA L. 29.000 A L. 69.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ; PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

ROGUE'N'ROLE

Piccole Cronache Crescono

Mesi fa abbiamo parlato del fenomeno del Gioco di Ruolo dal Vivo, incentrando il discorso sulle sessioni di gioco tenute a Milano. Ebbene, è passato del tempo e giocatori sono aumentati, le trame infittite e le partite hanno proliferato.

Al giorno d'oggi si giocano Cronache di Vampiri: Masquerade in molte città di Italia: Milano, Torino, Bologna, Roma, Firenze, Mestre sono solo alcune di esse.
Lasciatevi portare in un rapido excursus attraverso alcune di queste Cronache.

Milano, Tenebrosa Milano

Beh, negli ambienti vampireshi qualcuno dice "una Milano da Bere".. la Cronaca di Milano si è evoluta, si è contratta. Dopo una grande esplosione demografica avvenuta nel corso del '97, delle quasi 40-50 persone che orbitavano intorno alle partite milanesi ora ne rimangono molte di meno. Da esse si sono distaccate-dissociate altre piccole cronache, parallele o alternative.
La situazione in Milano, in termini di gioco, si è evoluta sulla linea della guerra tra le due sette vampiriche: la Camarilla (preservatrice della Masquerade, ossia: i Vampiri non esistono, non fare caso ai miei canini) e il Sabbat (leggi: oh... sì che esistiamo, e ora te lo dimostro).
Il gioco milanese è incentrato prevalentemente sulla Camarilla e sui suoi sostenitori, in una difficilssma convivenza con i vampiri Sabbatiti. I Cainiti milanesi sono governati da un Principe ma non riescono a organizzarsi. I clan rappresentati sono un po' tutti quelli principali, con sovrannaturali eccezioni una volta ogni tanto.

Purtroppo, la cronaca di Milano sta ancora cercando di assestarsi stabilmente e quindi non accetta nuove adesioni, per il momento.

Le Acque Quiete Minano i Ponti

Poco distante dalla città del Duomo abbiamo un'altra Cronaca in atto, parallela a quella milanese, quella giocata a Cernuso è in grado di interagire con tutte le altre partite in atto. I ragazza di Cernusco sono circa 25 e giocano assiduamente. Le loro partite sono legate all'ambientazione milanese, tanto che la zona di Cernusco cerca di barcamenarsi tra Sabbat e Camarilla di Milano, preservando la propria indipendenza. Anche qui tutti i clan sono rappresentati, ma i vampiri locali non sono governati da un Principe, bensì da un Senato, a cui capo troviamo un Tremere, Lord Enea della Rocca (esule milanese) la sua signora, Lady Zamira della Rocca, una Toreador, e un Nosferatu a nome Cowboy. I ragazzi di Cernusco godono dell'invidiabile possibilità di giocare nella tenuta di uno di essi e hanno eletto a propria mascotte il bastone totemico del Custode del loro Elisyum (si tratta di una zona franca dove la convivenza è possibile). Purtroppo questo personaggio non è dei più stabili mentalmente e il bastone risponde al nome di Giacomo (aargh....).

Le Eterne Notti della Capitale

Dopo una piccola crisi e rivoluzione, nella Capitale è ripartita una Cronaca. Giocata nell'incantevole cornice delle notti teverine, all'ombra del maestoso Castel Sant'Angelo, i ragazzi di Roma hanno rifondato la società vampirica ricostruendo sulle ceneri di un fallito colpo di stato ordito dall'esoterico clan dei Tremere (gli stregoni dei vampiri). Circa 30 figli della notte, con un età media d 23 anni, vivono le avventure ordite (è il caso di dirlo) da un terzetto di Narratori diabolici di cui uno (ammirevolmente), dedica tutto se stesso a questo compito, rinunciando a interpretare propri personaggi per mantenere un profilo distaccato e oggettivo.

IL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Questa particolare e coinvolgente forma di divertimento è l'evoluzione naturale del più tradizionale GdR. Molto immediato e diretto, favorisce la recitazione alle regole, il dialogo al combattimento e permette ai giocatori di interpretare i propri personaggi in tutto e per tutto o quasi, con linguaggi corporei, espressioni del viso, cadenze nel parlato e costumi. Tenendo presente la particolare connotazione dei vampiri della White Wolf (avete presente quelli di Lost Boys o Il Buio si Avvicina?), non ci si deve aspettare gente impomatata con mantelli e accenti rumeni, quanto persone comuni: vampiri che fingono di essere gente normale.

Per il momento tutto, cercateli, cercateci, avrete informazioni.
Buon Dvertimento

Christian Antonini

CRONACA DE CHE?!?

Il termine Cronaca appartiene al lessico creato dalla White Wolf per le sue partite de Il Mondo di Tenebra. Una Cronaca è un insieme di storie che coinvolgono diversi personaggi, momenti e obiettivi, legati da uno stesso cotesto.

Le immagini qui ritratte sono fotomontaggi ricavati dalle carte del gioco di carte collezionabili Vampire: the Eternal Struggle. Le persone ritratte sono i personaggi delle varie Cronache. Queste non sono le vere carte del gioco, carte che possono divenire un'eccellente fonte di ispirazione.
Ringraziamo Manlio Poggi, e tutti gli organizzatori delle Cronache per la collaborazione.

Il Gioco di Ruolo dal Vivo di Vampiri è edito dalla White Wolf Studio, e si basa sui regolamenti i inglese di Vampire: the Masquerade e Laws of the Night

EXPLOTION VIDEOGAMES

Prezzi EXPLOSIVI!!!

Prossima Apertura: Villaricca (NA)

Via F.Petrarca N°35 c.a.p. 80026 Casoria (NA) Italy Tel./Fax 081-7580523 E-mail suzzo@tin.it *VENDITA AI RIVENDITORI*

Playstation

Comm. & Conquer	£ 50.000
Skeleton Warriors	£ 50.000
Whizz	£ 50.000
Actua Golf 1	£ 50.000
Speedster	£ 50.000
Kript Killer	£ 60.000
Iron & Blood	£ 39.000
Fighting Force	£ 80.000
Break P. Tennis	£ 50.000
Galaxian 3	£ 39.000
Raging Skies	£ 45.000
Ace Combat 2	£ 80.000
Rosco Mc Queen	£ 80.000
Rayman	£ 49.000
Need For Sp. 2	£ 70.000
Porche Chall.	£ 75.000
Spider	£ 49.000
Parappa The R.	£ 75.000
Tomb Raider 2	£ 89.900
I.S.S. pro	£ 60.000
G-Police	£ 90.000
Namco Tennis	£ 50.000
Spot Goes to Holl.	£ 60.000
Crash Bandicoot	£ 50.000
Galaxy Fight	£ 39.000
Titan Wars	£ 50.000
Carnage Heart	£ 50.000
Tunnel B-1	£ 50.000
Slam n'jam 96	£ 39.000
Tempest X 3	£ 60.000
Aquanaut's H.	£ 40.000
Konami Open Golf	£ 45.000
Tilt	£ 45.000
4-4-2 Soccer	£ 39.000
Street F. Alpha 2	£ 60.000
Gunship	£ 49.000
The Raven Project	£ 49.000
Contra	£ 65.000
Agent Armstrong	£ 70.000
Darkstalkers	£ 50.000
NBA Jam extreme	£ 50.000
Jet Rider	£ 49.000
Robo Pit	£ 45.000
Castelvania	£ 85.000
King's Field	£ 45.000
In Your House	£ 50.000
Vr Golf	£ 49.000
Megaman X3	£ 49.000
NBA in the zone	£ 39.000
Riot	£ 50.000
Grid run	£ 50.000
Blast chambers	£ 50.000
Nanotek W.	£ 50.000
Motor Toon GP 2	£ 50.000
Rise 2	£ 39.000
Firo&Clowd	£ 39.000
Davis Cup Tennis	£ 49.000
Mist	£ 39.000
Cheesy	£ 39.000
Formula 1 97	£ 75.000
Croc	£ 80.000
Pandemonium 2	£ 80.000
Total Drivin	£ 80.000
Duke Nukem	£ 80.000
MDK	£ 75.000
Judge Dredd	£ 75.000
Broken Sword 2	£ .89.000
Disk World 2	£ 80.000
NBA live 96	£ 40.000
X-COM 2	£ 50.000
Rapid Racer	£ 80.000
Hexen	£ 60.000
Impact Racing	£ 45.000
Twisted Metal 2	£ 50.000
Primal Rage	£ 49.000
Street Racer	£ 50.000
Actua Soccer C.E.	£ 70.000
Williams Arcade	£ 40.000
A VI Ev. Global	£ 39.000
Hyper Tennis	£ 50.000
Project Overkill	£ 45.000
Burning Road	£ 39.000
Blam Machinead	£ 39.000
Star Gladiator	£ 49.000
Star fighter 3000	£ 39.000
Loaded	£ 40.000
Blazing Dragoons	£ 40.000
Vandal Heart	£ 60.000
Tobal N°1	£ 50.000
NFL Game Day	£ 49.000
Epidemic	£ 49.000
Heart Worm Jim 2	£ 50.000
Top Gun	£ 50.000
Shell Shock	£ 39.000
Cronicles of The S.	£ 39.000
Street Fighter EX	£ 75.000
Distruptor	£ 50.000

Sega Saturn

Wipe Out 2097	£ 70.000
MK Trilogy	£ 55.000
Bug Too	£ 50.000
Wrestlemania	£ 50.000
X-Man	£ 60.000
Doom	£ 50.000
Bust a Move 2	£ 50.000
Bust a Move 3	£ 75.000
Wing Arms	£ 50.000
In The Hunt	£ 50.000
Battle Monster	£ 39.000
Eart Worm Jim 2	£ 60.000
Magic Carpet	£ 39.000
Fighters Mega Mix	£ 70.000
Batman F.	£ 50.000
Sonic R	£ 99.000
Theme Park	£ 49.000
Pandemonium	£ 60.000
Photo CD	£ 50.000
Robo Pit	£ 50.000
Keio 2	£ 50.000
Street Racer	£ 50.000
Tunnel B-1	£ 50.000
Torico	£ 50.000
John Madden 97	£ 50.000
Worms	£ 50.000
VR Kids	£ 40.000
Hebereke's Pop.	£ 40.000
Shell Shock	£ 40.000
Chaos Control	£ 50.000
Break P. Tennis	£ 50.000
Blast Chambers	£ 50.000
Soviet Strike	£ 60.000
Rise 2	£ 40.000
Fighting Vipers	£ 80.000
Hi Octane	£ 40.000
True Pinball	£ 50.000
Manx TT	£ 75.000
PGA T.Golf 97	£ 50.000
Migty Hits	£ 50.000
Hulk	£ 50.000
Exen	£ 50.000
Mr. Bones	£ 50.000
Iron Man	£ 50.000
WF In Your House	£ 60.000
Last Bronx	£ 75.000
Sonic 3D	£ 80.000
Puzzle Fighter 2X	£ 70.000
Loaded	£ 39.000
Toshinden Ura	£ 35.000
Actua Soccer	£ 45.000
Vampire Hunter	£ 50.000
Blazing Dragoon	£ 50.000
Fifa 97	£ 40.000
World Wide S.	£ 45.000
Croc	£ 85.000

N64 Jap

Wawe Race	£ 90.000
MRC	£ 90.000
Hexen	£ 90.000
Doom	£ 90.000
War Goods	£ 90.000
Top Gear Rally	£ 90.000

Game Boy

Looney tunes	£ 35.000
Power Rangers	£ 35.000
Ruota della Fort.	£ 15.000
Spirou	£ 35.000
Daffy Duck	£ 35.000
Micro Machines	£ 35.000
Preistoric Man	£ 35.000
Tazmania	£ 35.000
Speedy Gonzales	£ 35.000
Duck Tales	£ 35.000
Killer Instinct	£ 30.000
Mario Land 2	£ 35.000
Street Fighter 2	£ 35.000
Donkey Kong 2	£ 35.000
Fifa 97	£ 35.000
Pinocchio	£ 35.000
Wario land	£ 35.000
Toy Story	£ 35.000
Joe & Mac	£ 35.000
Aladdin	£ 35.000
Jurassic Park 1	£ 35.000
Jurassic Park 2	£ 35.000
Lion King	£ 35.000
Mortal Kombat	£ 35.000
Samurai Shodown	£ 35.000
Hercules	£ 35.000
The King of F. 96	£ 35.000
Ken il Guerriero	£ 35.000
Il Gobbo di N.D.	£ 35.000

Neo Geo CD

Art of Fighting	£ 99.000
Art of fighting 3 limited ed.	£155.000
Burning Fight	£ 99.000
Crosed Sword	£ 99.000
Fatal Fury	£ 99.000
Fatal Futy 2	£ 99.000
Fire Supplex	£140.000
Kabuki Klash	£130.000
King of Fighters 95	£140.000
Mutation Nation	£ 99.000
NAM 1975	£ 99.000
Ninja Masters	£130.000
Samurai Sh. 3	£140.000
Sengoku 1	£ 99.000
Magical Drop	£140.000
Soccer Brawl	£ 99.000
S. Side Kiks 3	£130.000
Super Spy	£ 99.000
World Heroes	£ 99.000
World Heroes 2	£105.000
World Heroes 2 jet	£ 99.000
Sam. Sho. rpg jap.	£160.000
Football Frenzy	£ 30.000
Ag. of D. Kombat	£ 50.000
View Point	£ 50.000
Art of Fighting 2	£ 20.000
Metal Slug	£ 90.000
Fatal Fury 3	£ 70.000
Ninja Commando	£ 25.000
Stakes Winner	£ 70.000
Pulstar	£ 70.000
Super Side Kiks 2	£ 70.000
Fatal Fury Special	£ 25.000
Aero Fighters 2	£ 25.000
Ragnagard (shin-oh-ken)	£130.000
King of Monster 2	£ 20.000
Galaxy Fight	£ 50.000
Last Guardian 2	£ 20.000
Top Hunter	£ 25.000
Karnov Revenge	£ 20.000
Ghost Pilot	£ 70.000
Power Spikes 2	£ 70.000
Aero Fighter 3	£130.000
Last Blade	£140.000
Baseball Stars 2	£ 25.000
Blazing Stars	£ tel.
Metal Slug 2	£ Tel.

Accessori

Doctor V64	£750.000
Z 64	£950.000
Volante	
Mad Catz	£119.000
Negcon	£ 60.000
Pistola Guncon	£ 70.000
Memory Card Sony	£ 39.000
Memory Card Col.	£ 29.000
Memory Card 120	£ 65.000
Memory Card 240	£ 85.000
Memory Card 480	£110.000
Pad Sony Jap	£ 45.000
Pad Dual Shock	£120.000
Memory Card N64	£ 25.000
Univ. Adaptor N64	£ 29.000

Console

PSX Uni.+Game	£399.000
Saturn PAL	£220.000
Nintendo 64 PAL	£ Tel.

Altro

Titoli S. Nintendo	£ 60.000
Titoli M. Drive	£ 40.000

Riviste Jap

64 Dream
Dengeki Nintendo 64
Game Walker
Gamest World
Saturn Magazine
Neo Geo Freak
Saturn Fan
Hyper Playtation+CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA PER CORRIERE (DHL-TNT TRACO) O PER POSTA - MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE IN MAGAZZINO

COLOUR&TEMPESTA BARI

LEVANTE COMPUTER BARI

SONY PLAY STATION CENTER CONSOLE SEGA - NINTENDO

OFFERTE CONSOLE

SONY PLAY STATION A PREZZO

• IMBATTIBILE •

INOLTRE

DISPONIBILITA' NINTENDO 64 E SEGA SATURN - SUPER NINTENDO - SEGA MEGA DRIVE E NINTENDO 8 BIT + GIOCHI INCLUSI.

Telefona per richiedere i tuoi giochi preferiti, disponibili oltre 500 titoli per computer e console: l'acquisto di qualsiasi prodotto permette di usufruire di uno sconto del 10% su videocassette Walt Disney

PlayStation SEGA Nintendo

PER ORDINARE: TEL - FAX 080/5248299

ATTENZIONE: TUTTI I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI IVA INCLUSA

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

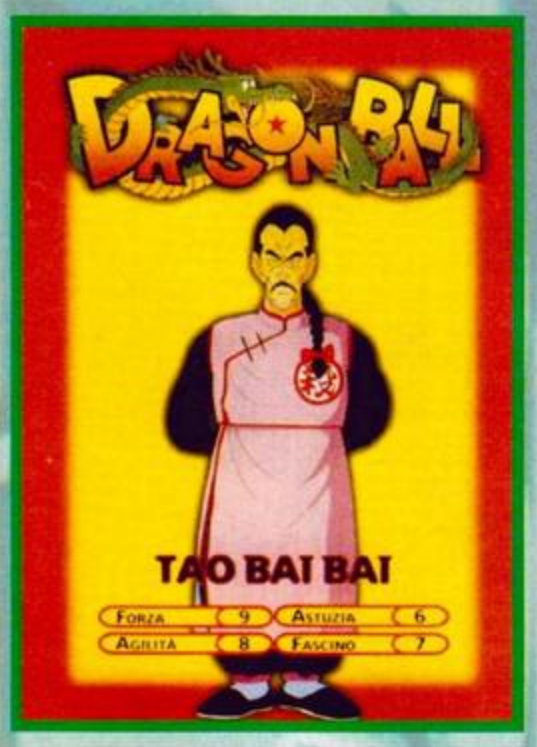
Come promesso, Dragonball protagonista anche per questo mese. Dopo il gioco di carte, è ora del gioco da tavolo!

Andrea Fattori

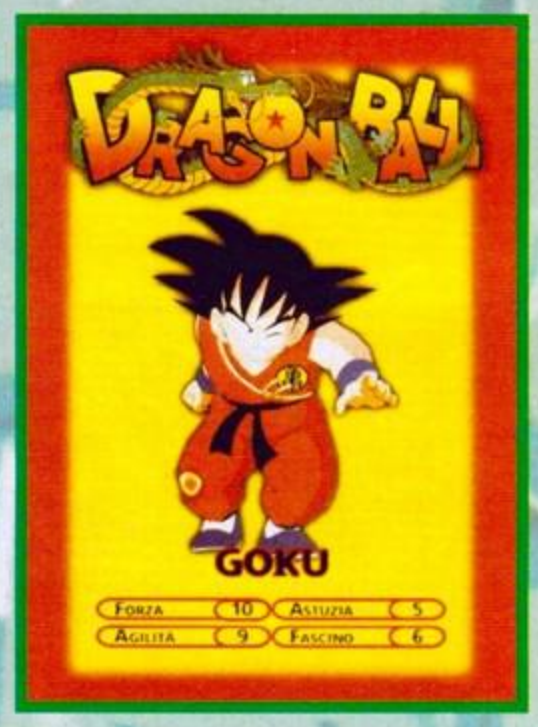
DRAGONBALL
ALLA RICERCA DELLE SETTE SFERE

Non credo sia il caso di tornare sull'argomento Dragonball (se vi siete persi lo scorso numero... unluck!). Abbiamo parlato brevemente di questo fenomeno in occasione del gioco di carte collezionabili, e adesso tocca alla versione boardgame.

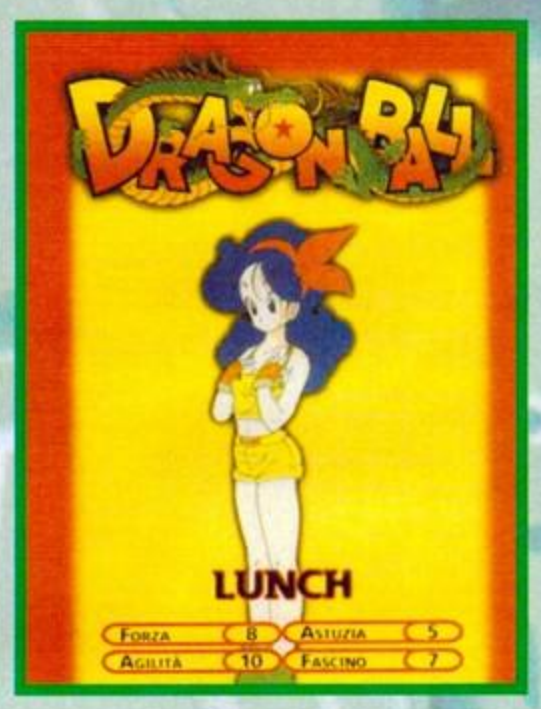
Il gioco da tavolo è stato realizzato da Nexus e non ha alcuna attinenza con la propria controparte in carte – se non per l'ambientazione. Lo scopo del gioco è quello di vagare per il mondo di Dragonball, alla ricerca delle Sette Sfere del Drago: colui che riuscirà a trovarle sarà il campione. Non mancano naturalmente i momenti di sano confronto fisico (mazzate!), vero e proprio fulcro del fumetto e delle animazioni a cui il gioco si ispira.



Ogni personaggio possiede una propria scheda (per un totale di otto: Lunch, Olono, Yamcha, Goku, Bulma, Tao Bai Bai, Crilin e Muten), con caratteristiche ben precise: forza, agilità, astuzia e fascino, oltre alle abilità speciali. In caso di confronto fisico (che può avere luogo solo se due personaggi si trovano nello stesso punto), l'attaccante sceglie su quale abilità basare la sfida e quindi si procede con il tiro dei dadi. Il vincitore dello scontro, oltre alla gloria, si porta a casa anche uno dei tesori dell'avversario – e potrebbe trattarsi proprio di una delle Sette Sfere. Attraversando la varie zone del mondo di gioco si viene in contatto con diversi eventi (a volte positivi, più spesso cattivi e arrabbiati), cercando di recuperare i tesori nascosti. Tra questi si celano le famigerate Sette Sfere, che doneranno al loro possessore la vittoria finale.



Il gioco ha una struttura molto semplice, che riesce comunque a dare il sufficiente spazio all'ambientazione, per la gioia degli appassionati. Sicuramente interessante, al di là delle meccaniche vere e proprie, è l'idea commerciale alle spalle di questo prodotto: Alla Ricerca delle Sette Sfere è il primo di tre giochi, tutti legati al mondo di Dragonball, che la Nexus pubblicherà nel prossimo futuro e che saranno disponibili anche in edicola. Il secondo titolo a vedere la luce sarà uno strategico, centrato sul combattimento vero e proprio, per finire quindi con un gioco di ruolo in versione semplificata.



Il difetto principale del gioco riguarda la veste grafica, soprattutto nelle varie carte: le belle immagini della serie sono state utilizzate con eccessiva parsimonia, rendendo il tutto poco appetibile. Per il resto, un'idea interessante e originale.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre sas
20159 Milano - P.le Archinto, 9
Tel. 02/69.00.12.55
Fax 02/69.00.12.77

---

insomnya

VENDITA-NOLEGGIO-PERMUTA VIDEOGIOCHI

Via A.Albini 21
80127 Napoli
Tel.081/5793941
Fax 081/7157896

GIOCHI PLAYSTATION

CARNAGE HEART	£ 49900
TENKA	£ 49900
CONTRA LEGACY OF WAR	£ 49900
SPIDER	£ 49900
PANDEMONIUM	£ 49900
LEGACY OF KAIN	£ 49900
ISS DELUXE	£ 49900
EXCALIBUR	£ 49900
TRANSPORT TYCOON	£ 49900
GRID RUN	£ 49900
SYNDICATE WARS	£ 49900
4-4-2 SOCCER	£ 49900
SENTIENT	£ 59900
SPEEDSTER	£ 49900
RIOT	£ 49900
RAY TRACERS	£ 49900
RAYSTORM	£ 49900
SUIKODEN	£ 69900
MAGIC THE GATHERING	£ 69900
THE NOTE	£ 79900
MEGAMAN X3	£ 69900
SHADOW MASTER	£ 69900
FANTASTIC 4	£ 49900
BLOODY ROAR	£ 85000
SOUL BLADE	£ 69900
TEKKEN 2	£ 49900
FORMULA 1	£ 49900
NIGHTMARE CREATURES	£ 85000
PANDEMONIUM 2	£ 75000
G-POLICE	£ 85000
BUST A MOVE 3DX	£ 79900

SPARE GAMES

NINTENDO 64

EXTREME G (USA)	£ 99000
TOP GEAR RALLY (USA)	£ 99000
TETRISPHERE (USA)	£ 90000
STARFOX + RUMBLE (J)	£ 99000
ISS 64 (PAL)	£ 120000
MARIO KART (PAL)	£ 85000
G.A.S.P. (JPN)	£ 130000
LAMBORGHINI (USA)	£ 120000

OFFERTE DEL MESE

DIE HARD TRILOGY + GUN Z
£ 90000
TEKKEN 3 (JAP) £ 139000

ACCESSORI

MEMORY CARD PSX	£ 25000
MEMORY CARD PSX 120	£ 59000
MAGLIETTA PSX	£ 20000
POLO PSX	£ 35000

IMPORTANTE
PER TUTTE LE NOVITA' ED I GIOCHI NON PRESENTI NELL' ELENCO
TELEFONARE

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FACCE... RIDE

Gran giorno questo: Mao è matto perché la Juve ha appena vinto il campionato (e devo dire che se lo è meritato, di essere matto) e la grande, la grandissima Udinese ha vinto ancora (all'ottantanovesimo) aggiudicandosi la terza piazza in campionato.
Come se non bastasse, all'inizio della stagione avevo scommesso col Duspa una bella pizza se l'Udinese (la grande) lo avrebbe concluso sopra alla Roma. Chiaramente Raffo ha avuto ragione e la pizza giungerà gustosa e soprattutto aggratise.
Le foto di questo mese sono molto belle, infatti me le devo ancora andare a scegliere.
A proposito, il logo della rubrica questo mese l'ho fatto io, vi piace? Sono bravo eh? Va beh, non apprezzate, lasciamo perdere.

Raffo

5 AMICI

E mi sembrava strano che almeno una delle tre foto non possedeva i nomi dei partecipanti; va beh, ne farò a meno; visto che comunque sono buono come il mercurio (mi è venuto così), mi sono fatto pure lo sbattimento di andare a vedere sul retro della busta chi la mandava e ho scoperto che si trattava di... si trattava di..., non ve lo dico, anzi, si ve lo dico, così anche lui impara: Antifora Antonio di Lucera in provincia of Foggia, sono stato bravo eh?

E così, Tony, anche tu sei entrato nella grande famiglia dei faccioni, purtroppo i tuoi amici non so minimamente chi siano, magari se mi spedirete un'altra foto (stavolta con tutti i dati) potrò essere un po' più descrittivo ma per stavolta accontentatevi di vedervi... almeno i vostri amici vi riconosceranno e potranno ricattarvi.

DAI UNA MANO AL FRULLATORE

Davvero un genio d'altri tempi il nostro caro Inserauto Diego di Bagheria (PA), non solo infatti ha avuto la geniale idea di mettere il bel braccino dentro al simpatico frullatore che sorride (mi raccomando raga, non siate tanto mentecatti da farlo anche voi). La cosa bella poi è che il fratello di Dieguzzo (Fabio), sta tentando in tutti i modi di impedirgli di tirarla fuori. Che simpatiche canaglie i due, quasi quasi gli vado a dare una mano anch'io.

ASPETTO I RINGRAZIAMENTI

C'è chi mi spedisce le lettere con scritto semplicemente "Pubblicami!", e chi, invece, mi fa pervenire un intero foglio e senza nemmeno le figure. Bravo, avevi voglia di scrivere e ti stimo per questo caro il mio Alessandro Ferrari, soprattutto perché mi hai chiamato stramitico (ero indeciso se scegliere la foto di uno che mi chiamava egregio e la tua... vedete voi cosa preferisco). La cosa che mi è dispiaciuta, però, è che come al solito vi siete dimenticati di inserire il numero di telefono delle ragazze. Nonono, raga, non si fa così, comunque le due donzelle rispondono (di sicuro non al telefono) al nome di Claudia Zambon e Lara Zubak (che a quanto vedo dev'essere mooolto simpatica).
Vabbuò, li mio dovere mi sembra di averlo fatto, adesso tocca a te, bello il mio Alessandro, mantenere la promessa per cui la cortese Lara mi avrebbe ringraziato personalmente in caso di pubblicazione... sono veramente un chitarrone!

Le "immagini" per questa entusiasmante rubrica vanno spedite all'indirizzo che compare da qualche parte in questa pagina, mentre ricordo (non lo facevo da una cifra di tempo) che le foto si suddividono in tre filoni principali: "A tema" (ti travesti come ti pare, basta che mi dici da cosa); "Di Gruppo" (tira dentro più gente possibile e falli pure sorridere); e "Pin-UP" (fai la foto a una ragazza carina e spediscimela assieme al numero di telefono... meglio ancora se la ragazza me la spedisci direttamente, ricordati di fare i buchi per l'aria nella scatola altrimenti arriva appassita).

CONSOLIAMOCI

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Consoliamoci
Casella Postale
853
20101 Milano

MUMBLE MUMBLE, QUESTO MESE NON SO DAVVERO COSA SCRIVERE... E DIRE CHE, IN FONDO, NON AVREI NULLA DA DIRE IN UNO SPAZIO COME QUESTO... MA CHE VOLETE FARCI, SONO SEMPRE STATO UN AMANTE DELLE ENTRATE IN SCENA TEATRALI... OK, ORA CHE HO BUFFONEGGIATO A SUFFICIENZA PASSO SENZ'OMBRA DI DUBBIO AD INDICARVI L'INDIRIZZO A CUI INVIARE I VOSTRI ANNUNCI (QUI DI FIANCO), NON PRIMA DI RICORDARVI, COMUNQUE, DI INCLUDERE UNA FOTOCOPIA DI UN QUALSIASI DOCUMENTO DI IDENTITÀ, ANCHE QUELLO DEL VOSTRO AMICO A QUATTRO ZAMPE.

BUON FERRAGOSTO!

DAVE

VENDO, per Sony Playstation, una memory card da 120 posizioni e molti giochi in versione PAL tra cui: Actua Soccer 2, F1 97, V-Rally, ISS Pro, War Hammer, Die Hard Trilogy, Worms, Loaded, John Madden '97, NHL '97, Rampage World Tour e molti altri. Cerco accessori a prezzi modici. Telefonare allo 071/880511 e chiedere di Cristian.

VENDO per Sony Playstation i seguenti titoli PAL originali, ognuno a L. 50.000: Actua Soccer 2, Hercules, FIFA '98, Formula 1, Rascal. Sono anche disposto a scambiare uno dei titoli sopra riportati con Namco Museum 1 o 2. Telefonare, ore pasti, allo 051/6146795 e chiedere di Luca.

VENDO Sega Mega Drive completo di cavetteria, un joypad e le seguenti cartucce: FIFA '97, FIFA '98, NBA Jam. Il tutto a L. 200.000. Telefonare allo 0963/663329 e chiedere di Giuseppe.

VENDO console Super Nintendo a L. 120.000. Vendo anche giochi per Playstation e Super Nintendo. Per PSX: Tekken 2 a L. 60.000, Perfect Weapon a L. 60.000, Duke Nukem 3D a L. 50.000, Criticom a L. 60.000, D a L. 60.000, Shell Shock, Zero Divide, Ridge Racer, Viewpoint, Reloaded, FIFA 98 a prezzo da concordare. Per Super Nintendo: Super Mario All Stars, Prehistoric Man, Primal Rage, Ultimate MK, Street Fighter 2 Turbo a prezzo da concordare. Sono anche disposto a scambiare uno dei titoli sopra riportati (PSX o Super Nintendo) con Adidas Power Soccer 2, Nagano '98, Gran Turismo, Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Caesar's Palace, Final Fantasy 7, Road Rage, NFS 2. Telefonare, ore pomeridiane o serali, allo 0733/57336 e chiedere di Marco.

VENDO Nintendo 64 PAL (tre mesi di vita), quattro joypad, una memory card e 5 cartucce (ISS 64, GoldenEye, Diddy Kong Racing, San Francisco Rush, WCW vs. NOW World Tour), il tutto a L. 900.000, spese di spedizione comprese. Telefonare, dalle ore 13:30 alle ore 17:00, allo 099/8444526 e chiedere di Aldo.

VENDO per Sony Playstation PAL i seguenti titoli: Need for Speed 2 a L. 50.000, FIFA '97 a L. 50.000, Bloody Rally a L. 70.000, Destruction Derby a L. 40.000. Per informazioni telefonare allo 011/7390183 e chiedere di Carlo.

VENDO in blocco Sega Saturn (PAL), volante Arcade Racer, 3 joypad, adattatore universale e i seguenti 20 titoli: Sega Rally, Sega Touring Car, Nights, World Wide Soccer '97, Need For Speed, Die Hard Trilogy, FIFA '96, Manx-TT, Bust a Move 2, PGA Tour '96, Daytona, Victory Goal, Virtua Fighter 2 (USA), Virtua Cop (USA), NBA Action (USA), Rayman, Panzer Dragoon 2 (USA), Bomberman SS (JAP), Sailor Moon (JAP) e Lupin III (JAP). Richiesta: L. 1.300.000. Per informazioni telefonare allo 050/24639.

CERCO disperatamente Sega Mega CD 1 o Mega CD 2 più Sonic CD. Telefonare allo 0338/8303119 e chiedere di Mirko.

VENDO, per Sony Playstation, i giochi Tekken III (JAP) a L. 75.000, Resident Evil 2 (USA) a L. 80.000, Granturismo (JAP) a L. 65.000. Vendo inoltre pistola con pedale e joypad Dual Shock a L. 95.000. Sono anche disposto ad effettuare eventuali scambi. Telefonare allo 0347/4325315 e chiedere di Michele.

VENDO, per Nintendo 64, Mario 64 (JAP) a L. 70.000, Killer Instinct Gold (USA) a L. 80.000, Mortal Kombat Trilogy (USA) a L. 70.000, oppure scambio con Diddy Kong Racing, Star Wars, GoldenEye 007, San Francisco Rush, FIFA '98, Mario Kart in qualsiasi versione, preferibilmente PAL. Telefonare, ore serali, allo 0721/798817 e chiedere di Alessandro.

VENDO Nintendo NES (completo di 4 joypad e relativo Four Attack Pad) + Game Gear (con alimentatore), imballi originali, tutto in blocco con i seguenti videogiochi per Game Boy, Game Gear e NES, il tutto a L. 200.000. Giochi per Game Boy: Desert Strike, Bugs Bunny, Batman, Ghostbusters 2; giochi per Game Gear: Mickey Mouse, Chuck Rock, Columns; giochi per NES: Super Mario Bros, Duck Hunt, Gun Smoke, Paper Boy, Joe & Mac. Scambio anche il tutto con un Nintendo 64 universale completo di almeno due joypad e in buone condizioni. Telefonare allo 02/5063130 e chiedere di Roberto.

VENDO/SCAMBIO, per Nintendo 64, i seguenti giochi in versione PAL: Wave Race 64 a L. 90.000, F1 Pole Position 64 a L. 115.000, Lamborghini a L. 129.000, Mario 64 a L. 90.000, Lylat Wars + Rumble Pack a L. 135.000, Extreme-G a L. 109.000. Tutti i giochi sono in ottime condizioni con scatola, istruzioni in italiano e opuscoli di avvertenze (! NdD). Scambio con i seguenti titoli solo in versione PAL: Fighter Destiny (lo cerco disperatamente: sono anche disposto ad acquistarlo se a prezzo ragionevole), San Francisco Rush, FIFA '98, WCW vs. NOW World Tour, Duke Nukem 64.

Telefonare allo 0421/272194 e chiedere di Giuseppe.

VENDO console Sega Saturn, monitor Philips, adattatore universale, due joypad, imballo originale e cavetteria varia con i seguenti giochi: Virtua Fighter 2 (USA), NBA Action, Sega World Wide Soccer '97, Guardian Heroes, due CD contenenti demo vari, il tutto a L. 480.000. Telefonare allo 02/33611406 e chiedere di Dario.

CERCO, preferibilmente in versione europea, le seguenti cartucce per Mega Drive: Shining Force, Landstalker, Light Crusader, Vectorman, Thunder Force III, YS III, Arcus Odyssey, Toe Jam & Earl 2, El Viento, Musha Aleste ed in generale giochi di ruolo a prezzi modici. Vendo inoltre tre giochi europei: Ristar, Streets of Rage 2, Turtles- The Hyperstone Heist, tutti a L. 30.000 l'uno. Telefonare, ore serali, allo 0578/738759 e chiedere di Andrea.

VENDO Super Nintendo PAL, cavetteria viaria, due joypad e sei giochi: F-Zero (L. 25.000), FIFA '97 (L. 50.000), NBA Live '97 (L. 55.000), Air Cavalry (L. 59.000), Killer Instinct (L. 34.000), Donkey Kong Country 3 (L. 70.000). Il tutto, in blocco, a L. 385.000. Vendo anche le cartucce separatamente al prezzo indicato tra parentesi. Telefonare, ore serali, allo 011/6613401 e chiedere di Marco.

VENDO Sega Saturn PAL nuovissimo con 2 joypad (uno dei quali analogico) ed i seguenti giochi europei: Athlete Kings, Virtua Fighter 2, Daytona USA, Nights, Sega World Wide Soccer '98, Resident Evil, due CD demo giocabili, cavi ed imballi originali, il tutto a L. 350.000. Per informazioni telefonare, ore serali, allo 081/7415727 e chiedere di Luigi.

CERCO disperatamente per Super Nintendo i seguenti giochi, in qualsiasi versione: Metal Warrior, Mazinger, Mobile Warrior Gundam, Macross, Macross 2, Front Mission 2 (Gun Hazard). Pago bene (! NdD). Telefonare, ore ufficio, allo 0523/388084 e chiedere di Maurizio.

VENDO console Super Nintendo, versione PAL, imballi originali, un joypad, cavo scart, alimentatore e tre cartucce, il tutto a L. 150.000. Con altri sei giochi a L. 200.000. Vendo inoltre cartucce per Nintendo NES a L. 15.000 l'una. Telefonare allo 0364/339070 e chiedere di Vincenzo. L'annuncio è valido solo per le province di Milano e Brescia.

VENDO Nintendo Ultra 64 (versione universale) con Mario 64 (USA), Starfox (USA), Diddy Kong Racing (USA), un joypad, monitor Philips 8688, il tutto a L. 600.000. Cerco e vendo inoltre titoli per PC CD-ROM. Telefonare, ore serali, allo 0881/615163 e chiedere di Lino.

ACQUISTO giochi per Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, 32X, sia in versione PAL che NTSC. Cerco inoltre Mega CD in versione giapponese o americana e adattatori vari.. Per Mega CD vendo Sol-Feace, Cobra Command, Arcade Collection (The Revenge of Shinobi, Columns, Golden Axe, Streets of Rage, Super Monaco GP) e Ax-101 (JAP) a L. 30.000 l'uno o a L. 100.000 in blocco. Infine acquisto, solo a buon prezzo, monitor Philips 14" mod 8833 a colori, con presa scart, stereo o qualsiasi altro monitor avente però le stesse caratteristiche. Telefonare, ore serali, allo 0721/479377 e chiedere di Mauro.

SCAMBIO/VENDO, per Nintendo 64, Multi Racing Championship (PAL), Killer Instinct Gold (PAL), FIFA '98 - Road to World Cup (PAL). Cerco in particolare Bomberman 64, Diddy Kong Racing, Mario Kart 64 ed altri, in qualsiasi versione. Telefonare allo 050/532095 e chiedere di Donald.

SCAMBIO, per Sony Playstation versione PAL i seguenti titoli: Croc, Legend of The Gobbos, Porsche Challenge, International Superstar Soccer Pro, possibilmente con: FIFA 98 - World to World Cup, Resident Evil, Resident Evil 2, Grand Theft Auto, Formula 1 '97, Smash Court Tennis. Telefonare allo 041/5313751 e chiedere di Gabriele.

VENDO, per Sony Playstation i seguenti titoli: Destruction Derby a L. 30.000, Overblood a L. 30.000, Destruction Derby 2 a L. 35.000, Darklight Conflict a L. 40.000, Fighting Force a L. 40.000, Final Doom a L. 40.000, Wipeout 2097 a L. 40.000, Soul Blade a L. 40.000, Crash Bandicoot 2 a L. 50.000, FIFA '98 a L. 50.000, Tomb Raider 2 a L. 60.000. Telefonare allo 02/9760267 e chiedere di Alberto o Sergio.

CONTROL YOUR CONSOLE

Xenia Edizioni
ConsoleMania
Control Your Console
Nome della console
Casella Postale 853
20101 Milano

SIETE DEI POVERI BUFFONI E NON RIUSCITE A TERMINARE IL VOSTRO GIOCO PREFERITO? STATE PENSANDO DI FARLA FINITA? NO, ASPETTATE, PRIMA DATE UN OCCHIATA IN QUESTA RUBRICA, CHISSÀ MAI CHE NON POSSIATE TROVARCI QUALCOSA DI UTILE E POI, IN CASO CONTRARIO SIETE SEMPRE IN TEMPO, NON VI PARE? PRIMA DI CONCLUDERE VI RICORDO L'INDIRIZZO ATTRAVERSO POTRETE "AIUTARMI" NELLO SVOLGIMENTO DELLE MIE FUNZIONI, E CIOÈ QUELLO QUI DI FIANCO VI SALUTO CALDAMENTE

DAVE

NINTENDO 64 BUSTERS

AERO GAUGE

Per poter disporre di un'accelerazione davvero extra fate come segue: mantenete premuti A e B contemporaneamente prima che la corsa abbia inizio. Rilasciate quindi B non appena lo speaker pronuncia la parola "ready"

CHAMELEON TWIST

Raccogliete almeno venti corone e sconfiggete il cattivone di ogni livello. Una scatola con un punto interrogativo impresso sopra dovrebbe apparire nella schermata di selezione del livello. Questa nuova opzione vi permetterà di sconfiggere senza troppa fatica i boss dal sesto livello in poi di essere sconfitti.

FIGHTER'S DESTINY

Impersona Boro: sarà necessario portare a termine il gioco nella modalità easy.
Impersona Joker: Portate a termine il gioco, selezionate quindi la modalità survival, quindi sconfiggete tutti e cento (!) gli avversari. Joker sarà a questo punto selezionabile.
Impersona il maestro: portate a termine il gioco, selezionate quindi la modalità "master challenge" e sconfiggete tutti gli sfidanti. Potrete, a questo punto, selezionare il maestro nella schermata dei personaggi.
Impersona Robert: portate a termine il gioco e selezionate la modalità "fastest". Sconfiggete tutti gli avversari in meno di un minuto. Il bel robottone (Robert) sarà a questo punto molto ma molto selezionabile.
Impersona Ushi: come di consueto, portate a termine il gioco, quindi passate alla modalità "rodeo". Inutile dire che dovrete ritoria: vi piace mettervi in posa? Benissimo, basta premere molto velocemente il pulsante A o B appena il vostro avversario cade a tappeto.ere molto velocemente il pulsante A o B appena il vostro avversario cade a tappeto.

PUYO PUYO SUN 64

Selezione incrociata dei personaggi: evidenziate Draco, tenete premuto start. Il giocatore uno potrà in questo modo selezionare il personaggio utilizzato dal giocatore due e vice versa.
Gioca nei panni di Carbunkle: evidenziate Arle, quindi mantenete premuto start fino a quanto il personaggio in questione non si aggiungerà a quelli selezionabili.
Gioca nei panni di Satan: Evidenziate Shin e mantenete premuto start fino a quando non apparirà Satan.
Tutti i personaggi sono degli elefanti: evidenziate l'elefante e mantenete premuto start.
Selezione casuale dei personaggi: evidenziate Lulu e mantenete premuto start.

PSX BUSTERS

SEXY PARODIUS

Mettete il gioco in pausa, premete quindi, in successione, alto, alto, basso, basso, L1, R1, L1, R1, croce, cerchio. Vi siete appena guadagnati tutti i power up! Siete diventati forse troppo potenti? Sappiate allora che digitando, sempre dopo aver messo il gioco in pausa, alto, alto, basso, basso, sinistra, destra, sinistra, destra, croce, cerchio riporterete la situazione alla normalità...

RESIDENT EVIL 2

Diciamocelo chiaramente: RE2 è davvero uno sballo, non trovate? Di sicuro non è facile da giocare, e proprio per questo ho pensato a tutti i pseudo spiezza zombie incapaci che ci sono in giro per il mondo... Proprio per voi segue il trucco qui riportato, che vi permetterà di disporre di munizioni infinite, cosa che di certo prolungherà l'esistenza del vostro alter-ego digitale: portate a termine, con entrambi i personaggi, il secondo scenario in meno di tre ore e salvando meno di 12 volte. Alcune delle armi utilizzabili disporranno, a questo punto, di munizioni infinite non appena avrete aperto il primo scrigno. E adesso non venitemi a dire che non siete contenti...

PANZER BANDITS

Scommetto che vi piacerebbe poter impersonare i vari boss, nevvero? Ebbene, i vostri sogni diventeranno realtà con il gabolone qui riportato: entrate nella schermata delle opzioni, selezionate "story mode", mantenete premuto select e premete velocemente alto, basso, destra, sinistra, quadrato, croce, triangolo, cerchio. I boss saranno a questo punto selezionabili nelle modalità versus e story mode! Se il vostro scopo nella vita è quello di essere un mero esteta, beh, selezionate la modalità versus, quin-

di mantenete premuti L1, L2 o R3 mentre selezionate il vostro personaggio... Potrete così variare la combinazione cromatica delle divise...

NOT TREASURE HUNTER

Trucchi anche per il titolo in questione:
Modalità power-up: premete R1 e select contemporaneamente durante la sequenza di introduzione.
Special mode: premete select, alto, basso, triangolo, croce durante la sequenza di introduzione.
Maggiore velocità di gioco: mettere il gioco in pausa e premete contemporaneamente croce, R1, R2.

NIGHT STRIKER

Non so se la cosa vi possa interessare, ma è possibile aumentare la velocità dello scrolling semplicemente premendo, in successione, alto, alto, sinistra, sinistra, basso, basso, destra, triangolo + select. Se il menu di selezione dovesse darvi fastidio potete disabilitarlo con la combinazione di tasti alto, alto, sinistra, sinistra, basso, basso, destra, quadrato + select.

MAKERUNA MAKENO 2

Trucchi a iosa anche per questo titolo di provenienza Sol-Levante... Becchiamoceli tutti insieme appassionatamente...
Modalità desperation: la potrete attivare mediante la pressione contemporanea di R1 e R2 quando la barra che rappresenta la vostra energia comincerà a lampeggiare.
Mosse speciali facili: R2 + pad in qualsiasi direzione.
Gioca nei panni di Makendo Ichigo: premete R1, L1, cerchio, triangolo nella schermata di presentazione.
Gioca nei panni di Makenpo: premete R1, L1, cerchio, croce nella schermata di presentazione.
Gioca nei panni di Manenpo: premete R1, L1, cerchio, quadrato nella schermata dei titoli.

3D LEMMINGS

Chi non ha almeno una volta sognato di fare a fette questi stupidissimi batuffoli di pelo con la spiccata propensione al suicidio? Proprio un peccato che, nella "realtà" dei videogiochi ad essi dedicati, sia necessario fare il contrario... Ebbene, per rendere questo oneroso incarico meno pesante da sopportare, vengono certamente in aiuto i seguenti trucchi...
Selezione del livello di partenza: inserite la password "LAMPWICK", sottolineate la parola end e premete croce. Se tutto è stato eseguito correttamente il messaggio "password correct" dovrebbe apparire sullo schermo. Per terminare l'operazione scegliete il livello di difficoltà e selezionate la voce play.

Livello	Password
02	BLIMBING
03	FANAGALO
04	DRICKSIE
05	KURTOSIS
06	GREGATIM
07	WALLARCO
08	AVENTAIL
09	GAZOGENE
10	JINGBANG
11	DIALLAGE
12	BUNODONT
13	NAINSOOK
14	YAKIMONA
15	FUMITORY
16	CINGULUM
17	BESLAYER
18	ANABLEPS
19	QUINCUNX
20	TARLATAN
21	KAMACITE
22	GUMMOSIS
23	PRODNOSE
24	NGULTRUM
25	COTTABUS
26	BEDAGGLE
27	EPICALYX
28	HOMALOID
29	LALLYGAG
30	BILABIAL
31	CACOFOGO
32	METAVURT
33	SLOWBURN
34	PELLUCID
35	MAKIMONO
36	KHUSKHUS
37	DISPLODE
38	RACAHOUT
39	ORGULOUS
40	DUNCEDOM
41	CABOCEER
42	GEROPIGA
43	BONTEBOK
44	EMPYREAL
45	LANGLAUF
46	NANNYGAI
47	SARATOGA
48	QUINTAIN
49	MUSQUASH
50	ZOMBORUK
51	SKILLING
52	WOBEGONE
53	BINDIEYE
54	FRAXINUS
55	LINDWORM
56	CURLICUE
57	HANEPOOR
58	IDEMQUOD
59	BLANDISH
60	MALAGASY
61	CHORIAMB
62	GARGANEY
63	KAOLIANG
64	MAROCAIN
65	OBTEMPER
66	TASTEVIN
67	VELLOZIA
68	BORACHIO
69	JACKAROO
70	COOLAMON
71	BANAUSIC
72	FABURDEN
73	RECKLING
74	MIRLITON
75	OPAPANAX
76	BIMBASHI
77	CAATINGA
78	PENSTOCK
79	SPRINGAL
80	BABIRUSA

AGILE WARRIOR 2

Problemi di agilità? Vi siete bloccati al livello tal dei tali e non riuscite a proseguire la vostra missione? E' il caso di dare dunque un'occhiata alla breve tabella qui sotto riportata...

Livello	Password
02	0007
03	1213
04	0224
05	7154

Ma non è ancora finita, visto che mi comunicano dalla regia la combinazione dell'ultim'ora quella per poter accedere a uno strip tease! Che sia forse una burletta? In ogni caso, tutto quello che dovrete fare è mettere il gioco in pausa, premere quindi sinistra, quadrato, quadrato, quadrato, quadrato, alto, triangolo, triangolo, triangolo, destra, cerchio, basso + croce, basso + croce, basso + croce, basso + croce, basso + croce, basso + croce.

BASES LOADED

Durante la vostra usuale partita mettete il gioco in pausa, quindi impugnate l'altro controller e premete triangolo, quadrato, croce, cerchio, cerchio, cerchio. Se tutto è stato eseguito come da copione dovrete poter udire un simpatico suono di pianoforte. Premete ora L1 sul primo controller, dovreste udire "home run". Da questo momento in poi ogni volta che il vostro battitore entrerà in contatto con la palla farà un home run! Per disabilitare il codice appena inserito ripetete l'operazione allo stesso modo.
Per proseguire più velocemente nella partita, premete start per mettere il gioco in pausa, quindi triangolo, quadrato, croce, cerchio, cerchio, cerchio sul secondo pad. Potrete a questo punto udire il solito suono di pianoforte. Digitate a questo punto croce, le parole "let's go inning" fuoriusciranno magicamente dall'altoparlante del vostro televisore. Premendo X sul secondo controller potrete a questo punto cambiare il numero di inning. Premete infine start per riprendere la partita.

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Vita extra nel primo livello: nel primo livello, dirigetevi a sinistra invece che a destra, troverete una vita extra. Ogni volta che morirete potrete raccoglierla per mantenere invariato il numero di vite.
Vesti i panni del velociraptor: inserite la password quadrato, croce, cerchio, triangolo, croce, cerchio, quadrato, triangolo, croce, quadrato, cerchio, croce.
Vesti i panni del T-Rex: inserite la password triangolo, quadrato, cerchio, quadrato, croce, triangolo, triangolo, cerchio, quadrato, triangolo, triangolo, croce. Il gioco dovrebbe iniziare, ma senza effetti sonori. Uscite dal gioco, mettete a posto le impostazioni sonore e inserite nuovamente il codice.

RESIDENT EVIL
DIRECTOR'S CUT

TECNICAMENTE GLI EPISODI DI QUESTA SERIE SAREBBERO DUE, MA LA CAPCOM, CHE DI MARKETING SE NE INTENDE, HA PENSATO BENE DI COMMERCIALIZZARE UN'AVVENTURA COMPLETA DI TUTTE LE SCENE CHE ERANO STATE CENSURATE NEL PRIMO EPISODIO. ORA ALZI LA MANO CHI HA GIÀ PORTATO A TERMINE QUESTO GIOCO. PERÒ, QUANTI SIETE! TUTTI QUELLI DI VOI CHE INVECE HANNO ANCORA PROBLEMI CON ZOMBIE & CO. FAREBBERO BENE A CONTINUARE A LEGGERE.....

Qualche precisazione prima di cominciare:
Resident Evil è da considerarsi quasi come due giochi in uno, questo perché scegliendo un personaggio diverso, cambierà la difficoltà del gioco e il modo di affrontare qualche ostacolo. In questa soluzione ci concentreremo sul personaggio di Chris, dato che con questo il gioco risulta più complicato a causa del maggior numero di mostri, e dell'inferiore capacità di trasporto (due alloggiamenti in meno). Una volta finito il gioco con Chris, portarlo a termine con Jill vi sembrerà se non una passeggiata, o quasi.

Le basi:
La cosa fondamentale in tutte e tre le avventure della serie, è quella di razionalizzare le munizioni e i nastri per i salvataggi, imparando anche a ottimizzare l'uso dell'inventario tramite lo sfruttamento delle casse che troverete in giro per la casa. Non c'è niente di peggio del trovarsi di fronte ad un oggetto fondamentale e non poterlo prendere perché non avete abbastanza spazio nello zaino. Questo è uno degli scopi di questa guida: dirvi quali oggetti dovete portare quando, e quanti slot liberi dovete avere per affrontare gli eventi che seguono.

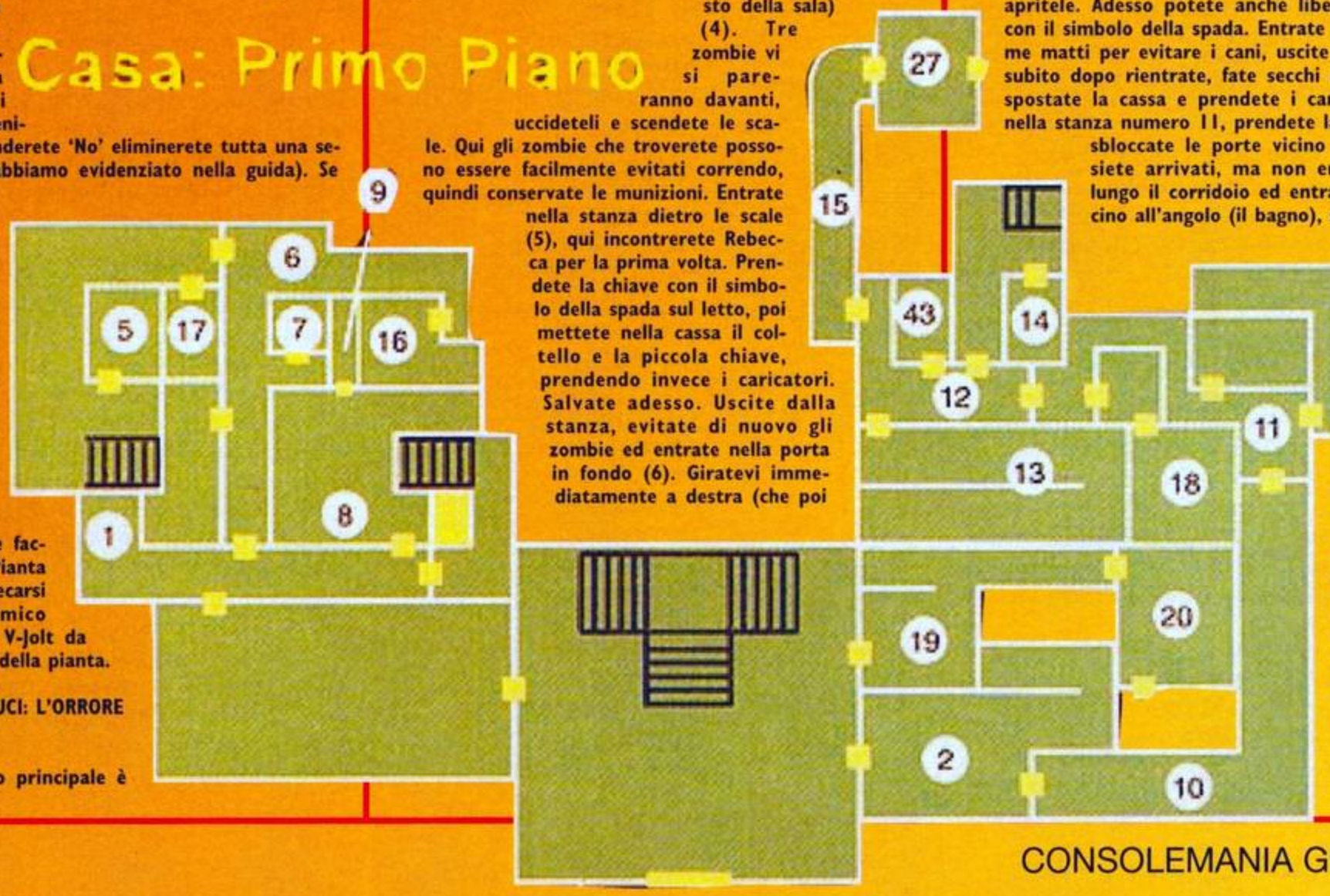
Un ultima nota su Rebecca:
Come Barry nell'avventura di Jill, Rebecca assisterà Chris durante la sua missione. Il ruolo di Rebecca nel gioco è influenzato da come interagirete con lei. Quando la incontrerete per la prima volta, infatti, lei vi chiederà di poter venire con voi. Se risponderete 'No' eliminerete tutta una serie di eventi (che abbiamo evidenziato nella guida). Se invece risponderete 'Si', Rebecca giocherà un importante ruolo nella missione. Primo, quando Chris affronterà il serpente e ne uscirà avvelenato, vi verrà richiesto di guidare Rebecca per trovare l'antidoto. Secondo, guiderete ancora Rebecca quando vi troverete faccia a faccia con la Pianta 42. Rebecca dovrà recarsi nel magazzino chimico (78) e mescolare il V-Jolt da mettere sulle radici della pianta.

ORA SPEGNETE LE LUCI: L'ORRORE COMINCIA!

: Il vostro obiettivo principale è collezionare quattro emblemi, posti ai quattro angoli della casa, per ottenere l'ultimo dei quali, dovrete affrontare un serpente tutt'altro che amichevole.

Attraversate la sala da pranzo, verso il corridoio, e guardate la scena dello zombie che banchetta con il vostro amico (1), poi tornate indietro nella sala principale e prendete sia la Beretta di Jill, che i nastri per salvare vicino alla macchina per scrivere. Riattraversate di nuovo la sala da pranzo e prendete i due caricatori dal corpo di Kenneth (1), poi ritornate ancora indietro fino all'entrata. Attraversate le porte blu (2), spostate la scaletta vicino alla statua, e prendete la mappa; poi spostate anche la scrivania ed entrate nella stanzetta a prendere i nastri. Attenzione allo zombie, mi raccomando. Tornate nella sala principale e salite le scale. Andate a destra, entrando nella porta più lontana (praticamente si trova sopra la porta blu che avete preso prima), prendete la piccola chiave che vedrete luccicare, e poi andate sul balcone a esaminare il corpo di Forrest. Prendete il caricatore e andate subito via evitando i corvi (3). Uscite e andate dalla parte opposta, trovandovi su una balconata che affaccia sulla sala da pranzo, fate una spremuta di sangue con gli zombie che troverete e poi spingete giù la statua. Subito dopo scendete nella sala da pranzo e prendete il gioiello che si trova fra i cocci della statua. Ora tornate di nuovo sopra. Entrate nella porta in fondo (al lato opposto della sala) (4). Tre zombie vi si pareranno davanti, uccideteli e scendete le scale. Qui gli zombie che troverete possono essere facilmente evitati correndo, quindi conservate le munizioni. Entrate nella stanza dietro le scale (5), qui incontrerete Rebecca per la prima volta. Prendete la chiave con il simbolo della spada sul letto, poi mettete nella cassa il coltello e la piccola chiave, prendendo invece i caricatori. Salvate adesso. Uscite dalla stanza, evitate di nuovo gli zombie ed entrate nella porta in fondo (6). Giratevi immediatamente a destra (che poi sarebbe la sinistra di Chris) e correte fino alla fine del corridoio. Siate sicuri di avere almeno trenta colpi e sparate agli zombie che si avvicinano. Andate poi nella stanza con la statua della tigre e usate il gioiello con questa per ottenere il primo emblema, chiamato Wind Crest. Entrate nella piccola stanza da letto e prendete i caricatori, date un'occhiata alla scrivania e uccidete lo zombie che salterà fuori. Dirigetevi ora nella stanza del pianoforte (8). Girate intorno al piano e allontanate la scatola dalla libreria, prendendo gli spartiti da usare sul pianoforte. A questo punto arriverà Rebecca (perché vi le avrete dato la possibilità di venire con voi, giusto ?) che comincerà ad impratichirsi con la tastiera, lasciatela fare e andate nella sala da pranzo. Prendete l'emblema sopra il caminetto, andate nella sala principale (dove è cominciata l'avventura) e salvate, poi ritornate nella stanza del pianoforte (8) dove Rebecca, suonando, avrà fatto apparire l'ingresso di una stanza segreta.
ATTENZIONE: Qui dovrete avere almeno uno slot dell'inventario libero.
Entrate nella stanza segreta (9), prendete l'emblema d'oro e rimpiazzatelo con quello di legno che avete preso sopra il camino. Tornate nella sala da pranzo e mettete l'emblema d'oro sul camino. L'orologio si sposterà, dandovi l'opportunità di prendere la chiave con lo scudo. Andate nella sala principale ed entrate nella porta blu (2), dirigetevi verso le porte all'altro lato della stanza e apritele. Adesso potete anche liberarvi della chiave con il simbolo della spada. Entrate (10) e correte come matti per evitare i cani, uscite dall'altra porta e subito dopo rientrate, fate secchi i due quadrupedi, spostate la cassa e prendete i caricatori. Rientrate nella stanza numero 11, prendete la piantina verde e sbloccate le porte vicino a quelle da dove siete arrivati, ma non entrate. Procedete lungo il corridoio ed entrate nella porta vicino all'angolo (il bagno), scaricate l'acqua e prendete la piccola chiave, poi uscite. Andate alla fine del corridoio, entrate nella porta (12) e affrontate i due zombie. Andate avanti fino a trovare una porta sulla sinistra, entrateci e vi ritroverete nella "Galleria dei corvi" (13). Esaminate i dipinti e azionate gli interruttori, partendo dal più giovane fino al più vecchio, prendete il se-

Casa: Primo Piano



condo emblema: lo Star Crest. Uscite ed entrate nella porta grigia, sparate allo zombie, entrate nella dispensa (14), prendete la piantina verde, la terra e salvate. Tornate nella stanza numero 12, e procedete fino alla fine del corridoio, entrate nella locazione 15, facendo attenzione al cane. Mettete sia il Wind che lo Star Crest alla fine del passaggio. Ora dovrete recarvi nella zona della stanza dove avete trovato il Wind Crest (7); alla fine del corridoio troverete la "Green House" (16). Usate la terra che avete preso nella dispensa (14) con la pompa e uccidete la pianta, girate attorno a quest'ultima, prendete la chiave con lo stemma dell'armatura e, se serve, curatevi con qualche piantina.

ATTENZIONE: Ricordatevi di questa stanza se doveste aver bisogno di energia.

Lasciate la "Green House", fate un pezzo di corridoio a ritroso, ed entrate nella porta che vi troverete di fronte, sparate ai tre zombie (almeno dovrebbero esserci), ed entrate nella porta subito a destra (17). Prendete il fucile rotto, i caricatori e usate la piccola chiave sulla scrivania per impossessarvi dei proiettili per il fucile (da notare che, per prendere tutti gli oggetti, potreste dover fare qualche aggiustamento dell'inventario nella stanza di Rebecca (5)). A questo punto tornate indietro fino alla locazione 11 e andate avanti fino a trovare il salotto (18).

ATTENZIONE: Qui dovrete avere sia il fucile rotto che uno slot libero.

Prendete il fucile buono rimpiazzandolo con quello rotto: ora siete una macchina da guerra! Tornate nella sala principale (sempre quella da cui siete partiti all'inizio) ed entrate nella doppia porta blu. Qui c'è uno zombie giusto dietro l'angolo. Uccidetelo, poi usate la chiave sulla scrivania e prendete le cartucce per il fucile. Continuate fino alla "Mirror Room" (20), lo zombie qui è lento, quindi cercate di evitarlo invece di ucciderlo, prendete i nastri e la piantina. Andate al secondo piano, a destra ed entrate nella prima porta, nel corridoio a forma di "U" (21). Aprite le porte verdi ed entrate nell'armeria (22). Muovete con attenzione le statue sopra le grate del pavimento, azionate l'interruttore e prendete il "Sun Crest".

A questo punto percorrete tutto il corridoio a forma di "U" (21), ed entrate nella piccola libreria (23), leggete il libro di botanica e uscite dall'altra porta; vi si pareranno davanti due zombie, più uno alla fine del corridoio. Freddateli!

Entrate nella porta che si trova a metà del corridoio, la Antler Room (24), e preparate il vostro fucile per salutare uno zombie. Dirigetevi alla vostra sinistra, esaminate gli insetti e azionate l'interruttore per svuotare l'acquario, spostate questo a destra e muovete l'armadietto verso l'acquario. Prendete le cartucce e il testamento del ricercatore sulla scrivania.

Andate verso il letto, dall'altra parte della stanza. Lì troverete l'accendino: prendetelo! Ci saranno anche delle munizioni e una piantina rossa.

Andate fino alla fine del corridoio ed entrate nelle porte blu. Usate l'accendino con il caminetto per ottenere così la mappa del secondo piano. Uscite e scendete nel magazzino (14). Rifornitevi di munizioni e siate sicuri di avere tutta l'energia. Ritornate al corridoio a forma di "U", ed entrate nella porta che prima avevate saltato, quella che porta all'attico (25)

ATTENZIONE: siate certi di avere l'accendino con voi.

Esaminate il corpo di Richard e prendete i colpi, poi passate l'altra porta e state pronti ad affrontare uno zombie. Salite le scale, sbloccate la porta con la Shield Key (che poi potrete eliminare), ma NON entrate. Tornate giù, e dirigetevi alla locazione 26, qui usate l'accendino sulle candele in modo da scoprire un porta segreta dietro una cassa. Spostate questa cassa e, nella stanza segreta, prendete le munizioni. Tornate ora indietro ed entrate nella porta che avevate sbloccato prima. Gironzolando per la stanza, incontrerete un serpente (guardate più avanti come averne ragione). Dopo averlo affrontato, esaminate il buco da dove era uscito, e troverete l'emblema finale: il Moon Crest. Nell'attico troverete anche delle cartucce per il fucile. Uscite, e presto sentirete gli effetti del veleno, e vi risveglierete nella stanza di Rebecca (5).

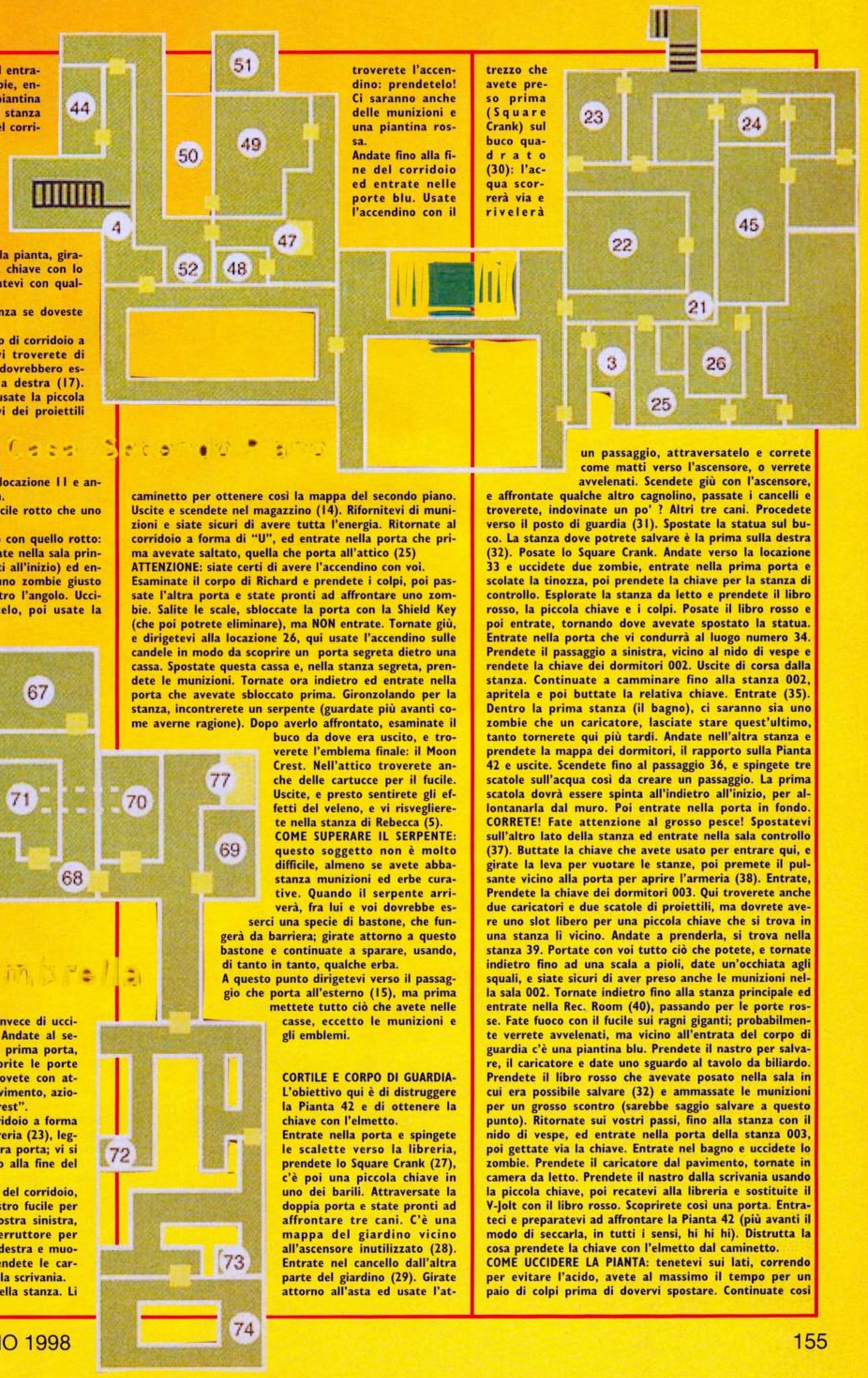
COME SUPERARE IL SERPENTE: questo soggetto non è molto difficile, almeno se avete abbastanza munizioni ed erbe curative. Quando il serpente arriverà, fra lui e voi dovrebbe esserci una specie di bastone, che fungerà da barriera; girate attorno a questo bastone e continuate a sparare, usando, di tanto in tanto, qualche erba.

A questo punto dirigetevi verso il passaggio che porta all'esterno (15), ma prima mettete tutto ciò che avete nelle casse, eccetto le munizioni e gli emblemi.

CORTILE E CORPO DI GUARDIA- L'obiettivo qui è di distruggere la Pianta 42 e di ottenere la chiave con l'elmetto.

Entrate nella porta e spingete le scalette verso la libreria, prendete lo Square Crank (27), c'è poi una piccola chiave in uno dei barili. Attraversate la doppia porta e state pronti ad affrontare tre cani. C'è una mappa del giardino vicino all'ascensore inutilizzato (28). Entrate nel cancello dall'altra parte del giardino (29). Girate attorno all'asta ed usate l'attrezzo che avete preso prima (Square Crank) sul buco quadrato (30): l'acqua scorrerà via e rivelerà un passaggio, attraversatelo e correte come matti verso l'ascensore, o verrete avvelenati. Scendete giù con l'ascensore, e affrontate qualche altro cagnolino, passate i cancelli e troverete, indovinate un po' ? Altri tre cani. Procedete verso il posto di guardia (31). Spostate la statua sul buco. La stanza dove potrete salvare è la prima sulla destra (32). Posate lo Square Crank. Andate verso la locazione 33 e uccidete due zombie, entrate nella prima porta e scolate la tinozza, poi prendete la chiave per la stanza di controllo. Esplorate la stanza da letto e prendete il libro rosso, la piccola chiave e i colpi. Posate il libro rosso e poi entrate, tornando dove avevate spostato la statua. Entrate nella porta che vi condurrà al luogo numero 34. Prendete il passaggio a sinistra, vicino al nido di vespe e rendete la chiave dei dormitori 002. Uscite di corsa dalla stanza. Continuate a camminare fino alla stanza 002, apritela e poi buttate la relativa chiave. Entrate (35). Dentro la prima stanza (il bagno), ci saranno sia uno zombie che un caricatore, lasciate stare quest'ultimo, tanto tornerete qui più tardi. Andate nell'altra stanza e prendete la mappa dei dormitori, il rapporto sulla Pianta 42 e uscite. Scendete fino al passaggio 36, e spingete tre scatole sull'acqua così da creare un passaggio. La prima scatola dovrà essere spinta all'indietro all'inizio, per allontanarla dal muro. Poi entrate nella porta in fondo. CORRETE! Fate attenzione al grosso pesce! Spostatevi sull'altro lato della stanza ed entrate nella sala controllo (37). Buttate la chiave che avete usato per entrare qui, e girate la leva per vuotare le stanze, poi premete il pulsante vicino alla porta per aprire l'armeria (38). Entrate, Prendete la chiave dei dormitori 003. Qui troverete anche due caricatori e due scatole di proiettili, ma dovrete avere uno slot libero per una piccola chiave che si trova in una stanza lì vicino. Andate a prenderla, si trova nella stanza 39. Portate con voi tutto ciò che potete, e tornate indietro fino ad una scala a pioli, date un'occhiata agli squali, e siate sicuri di aver preso anche le munizioni nella sala 002. Tornate indietro fino alla stanza principale ed entrate nella Rec. Room (40), passando per le porte rosse. Fate fuoco con il fucile sui ragni giganti; probabilmente verrete avvelenati, ma vicino all'entrata del corpo di guardia c'è una piantina blu. Prendete il nastro per salvare, il caricatore e date uno sguardo al tavolo da biliardo. Prendete il libro rosso che avevate posato nella sala in cui era possibile salvare (32) e ammassate le munizioni per un grosso scontro (sarebbe saggio salvare a questo punto). Ritornate sui vostri passi, fino alla stanza con il nido di vespe, ed entrate nella porta della stanza 003, poi gettate via la chiave. Entrate nel bagno e uccidete lo zombie. Prendete il caricatore dal pavimento, tornate in camera da letto. Prendete il nastro dalla scrivania usando la piccola chiave, poi recatevi alla libreria e sostituite il V-Jolt con il libro rosso. Scoprirete così una porta. Entrateci e preparatevi ad affrontare la Pianta 42 (più avanti il modo di seccarla, in tutti i sensi, hi hi hi). Distrutta la cosa prendete la chiave con l'elmetto dal caminetto.

COME UCCIDERE LA PIANTA: tenetevi sui lati, correndo per evitare l'acido, avete al massimo il tempo per un paio di colpi prima di dovervi spostare. Continuate così



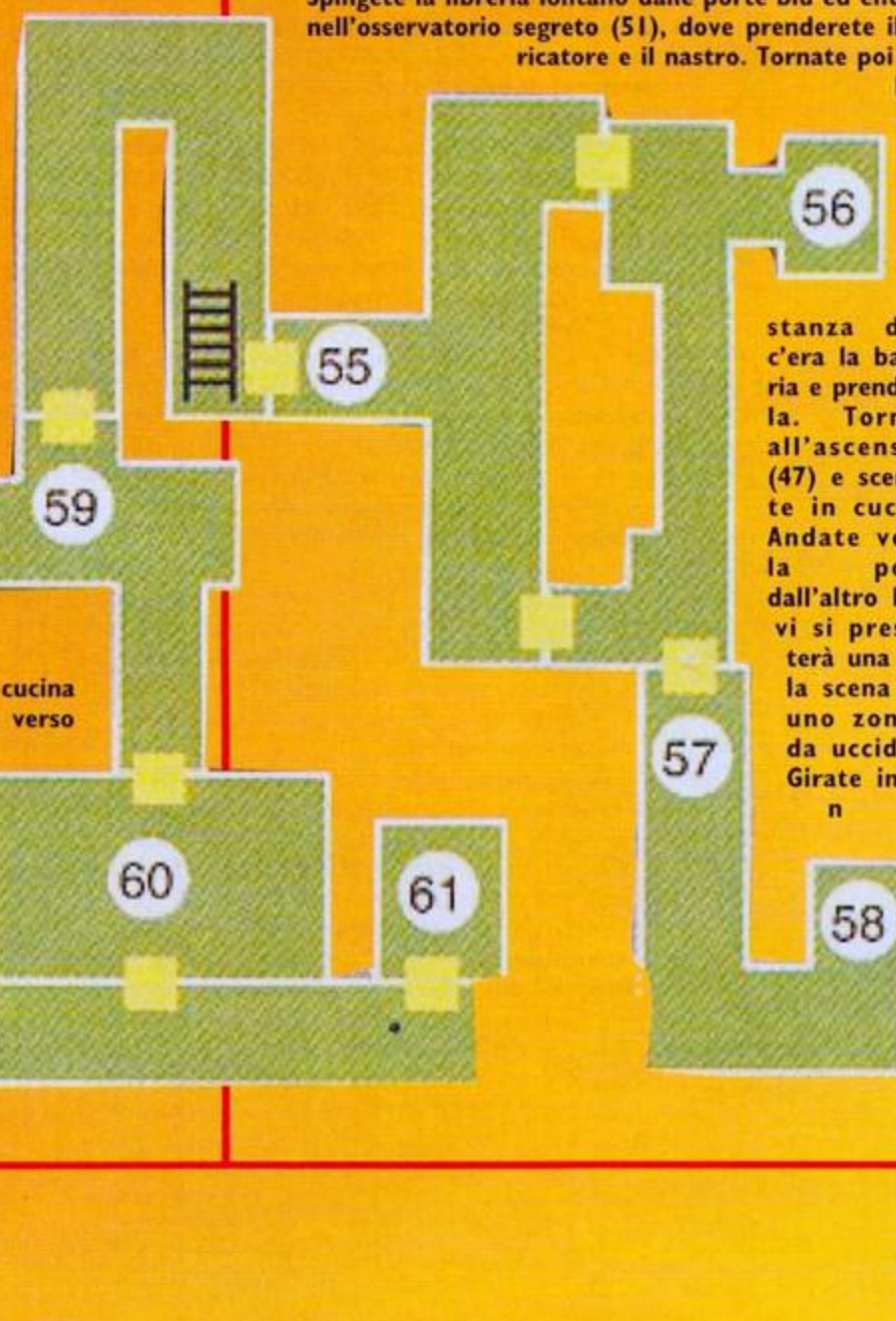
Cortile

fino a che la Pianta non creperà.
A questo punto uscite ed incontrate Wesker, ricaricatevi di munizioni e tornate in casa.

ANCORA IN CASA: qui dovrete ottenere la potente Colt Phyton e terminare il serpente.
Una volta entrati in casa conoscerete gli Hunter. Uccidete il primo ed entrate nella porta a destra usando la chiave con l'elmetto (43). Dirigetevi alla scrivania e accendete la luce, prendete i colpi magnum e lasciate il libro chiamato Doom Book, se non avete spazio. Andate fino alla porta grigia che dà sul magazzino (14). Attenzione all'Hunter. Leggete la nota ed entrate nel magazzino. Tornate nella sala dove avete incontrato gli Hunter e procedete fino alla locazione (11). Muovetevi lentamente, incontrerete un altro Hunter. Uccidetelo! Continuate fino alla fine del corridoio ed entrate nella porta di legno. Vi troverete nel corridoio dei cani (10), che ora conterrà invece due ragni, che tuttavia possono essere evitati correndo. Uscite e salite al piano di sopra. Una volta qui dirigetevi nella sala che affaccia sulla quella da pranzo, dove incontrerete due Hunter. Per conservare le munizioni, uccidetene uno e correte per evitare l'altro. Uscite dalla porta in fondo e state attenti agli altri che arriveranno. Dopo avere avuto ragione degli Hunter, girate attorno alla scala ed entrate nella Trophy Room (44). Prendete i colpi del fucile, ma lasciate qui quelli della magnum, se avete solo uno slot disponibile. Muovete l'interruttore vicino alla porta e guardate la testa sul camino. Spostateci la scala e prendete il gioiello rosso. Uscite. Scendete le scale e prestate a Rebecca una pistola. Andate nella sua stanza e salvate. Andate nella stanza con la statua della tigre (7), dove sarete attesi da due Hunter, usate il gioiello rosso sulla statua e otterrete la Colt. Tornate nel magazzino (14), prendete la Colt e salite le scale. Andate fino alla stanza con il camino, dove dovrebbero esserci due zombie, evitateli per risparmiare munizioni ed entrate nell'altra porta, sbloccate la porta, e gettate la chiave con l'elmetto. **STATE PRONTI!** Andate nella stanza del serpente (45), a cui potrete accedere toccando il piano nell'angolo e, una volta ucciso il serpente (qui di seguito), entrate nel buco, ma sicuri di avere il fucile con voi.
UCCIDIAMO QUESTO MALEDETTO SERPENTE: Ci vorranno molti colpi. La stanza è molto grande, quindi avrete un sacco di spazio per muovervi. Come nel precedente scontro, ricordate che il serpente alza la testa prima di colpire.

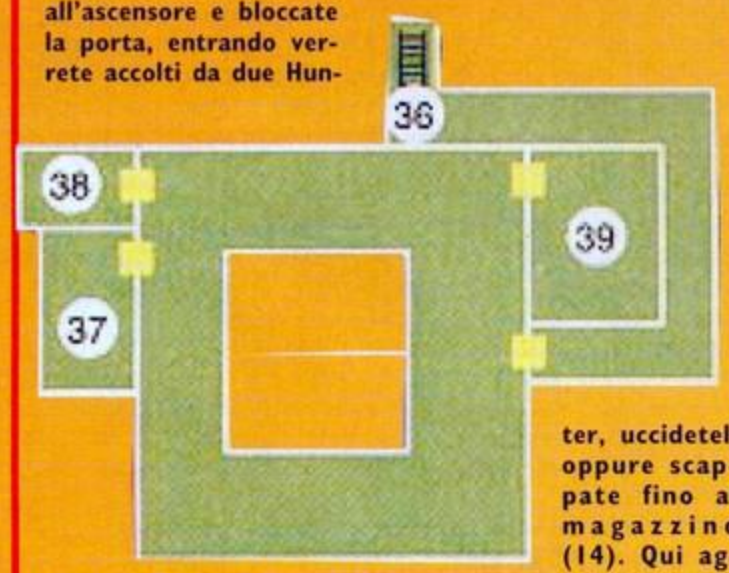
Cortile: B1

SOTTO LA CASA E NELLA LIBRERIA SEGRETA - Qui dovrete prendere un paio di oggetti chiave per risolvere l'avventura.
Una volta sotto, avvicinatevi alla pietra tombale e muovete l'interruttore per attivare la trappola. Scendete la scala. Ci saranno due zombie in questa zona, prendete i proiettili e procedete. Troverete altri due zombie che banchettano, non fate nulla e dirigetevi verso la cucina (46). Qui c'è una piccola chiave. Andate verso l'ascensore (47). Arrivati sopra ci sarà uno zombie ad aspettarvi, uccidetelo e procedete e entrate nella stanza 48 che si trova giusto davanti. Ci troverete due scatole di colpi e una batteria, quest'ultima lasciatela qui, ma ricordate di lasciare uno slot libero. Tornate di corsa all'ascensore (47), entrate nella porta blu, e state pronti a sparare (49). Ucciso il primo zombie, andate alla scrivania nell'angolo a destra, usateci la piccola chiave e prendete i colpi per la magnum. Andate alla porta nell'angolo opposto e fate attenzione allo zombie che è dietro la libreria. Qui troverete un libro da leggere. Andate avanti fino a incontrare una statua, spingetela abbastanza da poterci girare attorno e dirigetevi alla statua con l'interruttore rosso, muovete questo ed entrate nell'ufficio segreto, prendete il disco MO e uscite. Spingete la libreria lontano dalle porte blu ed entrate nell'osservatorio segreto (51), dove prenderete il caricatore e il nastro. Tornate poi nella stanza dove c'era la batteria e prendetela. Tornate all'ascensore (47) e scendete in cucina. Andate verso la porta dall'altro lato, vi si presenterà una bella scena con uno zombie da uccidere. Girate intorno o

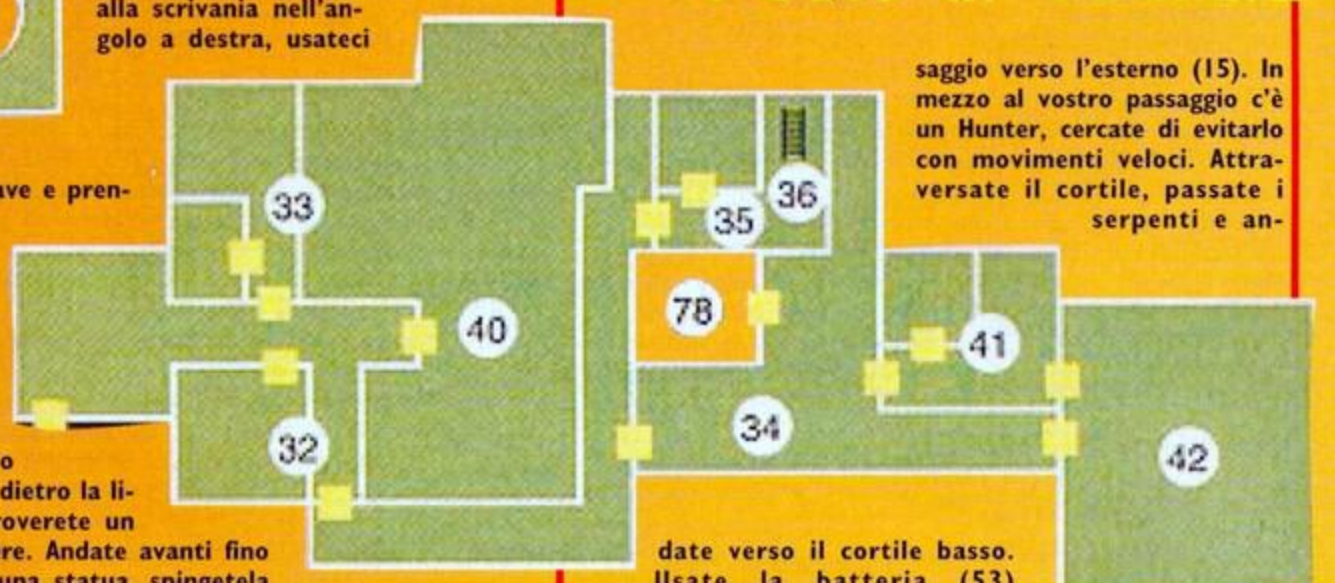


Posto di Guardia: B1

all'ascensore e bloccate la porta, entrando verrete accolti da due Hunter, uccideteli oppure scappate fino al magazzino (14). Qui aggiustate il vostro inventario, facendo attenzione ad aver letto il Doom Book, ad avere lo Square Crank, la batteria e tutti i colpi possibili. Andate al passaggio verso l'esterno (15). In mezzo al vostro passaggio c'è un Hunter, cercate di evitarlo con movimenti veloci. Attraversate il cortile, passate i serpenti e andate verso il cortile basso. Usate la batteria (53) sull'ascensore e salite. Dirigetevi verso la grande piscina e verso il pannello, dove userete lo Square Crank per fermare l'acqua. Tornate verso il cortile e scendete la scala a pioli che era sotto la cascata (54). Dovreste avere il fucile e le altre armi cariche.



Posto di Guardia



SOTTO IL CORTILE- dovete trovare l'Hex Crank e il Doom Book 2, ma solo se riuscirete a superare degli Hunter e un gigantesco ragno.

Una macchina per scrivere si trova giusto dietro l'angolo; se ne avete bisogno, salvate. Andate verso la porta che si trova sotto la scala (55), c'è un lanciafiamme sulla parete. Procedete verso sinistra e entrate (56). In questa grossa stanza c'è uno spray per il pronto soccorso e una scatola di proiettili: prendeteli e dirigetevi verso il passaggio per la Enricho Door (57). Andate alla fine della stanza e godetevi la scena di Enricho (58). Tornate indietro e verrete immediatamente attaccati da due Hunter. Una volta uccisi, andate avanti e prendete l'Hex Crank, uscite e fate attenzione ad altri due Hunter. Tornate nell'area della macchina per scrivere. Usate l'Hex Crank sul pannello ed entrate nella porta, dovete avere uno slot libero. (59) Procedete fino alla stanza del ragno gigante (60), uccidetelo, poi uscite e rientrate per prendervi cura dei ragni più piccoli. Da qui andate nella stanza in cui potrete salvare la partita (61)
COME UCCIDERE QUEL RAGNO TROPPO CRESCIUTO: Correte intorno al ragno evitando la sua testa, che spara una serie di tre spruzzi velenosi alla volta. Sparate un colpo alla volta per ucciderlo. Una cosa tipo: sparo, corsa, sparo, corsa, e così via. Cinque o sei colpi con la Colt dovrebbero bastare.

IL LABORATORIO DELLA UMBRELLA - Da qui è partito tutto! Dovrete disabilitare i blocchi elettronici tramite un computer, e conquistare la chiave che potrebbe mettere la parola fine all'avventura.

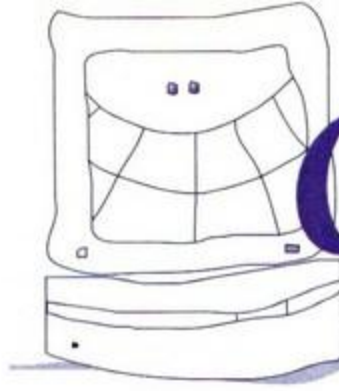
Nella stanza dove salvare la partita (61) c'è una pianta blu, uno spray di pronto soccorso e un nastro inchiostrato. Usate la pianta se siete stati avvelenati dai ragni e poi lo spray. Salvate e portate con voi l'Hex crank e il lanciafiamme.
Uscite dall'altra parte della sala, e correte poiché dal soffitto usciranno un po' di serpentelli. Andate a sinistra verso il passaggio (62). Usate tre volte l'hex crank sul pannello per accedere alla Doom Room (63). Correte ed entrate nel piccolo passaggio. Entrati nella Doom Room spostate la statua fino ad allinearla all'area evidenziata, usate poi l'hex crank due volte sull'apposito pannello per allontanare la statua dal muro, poi spostate la statua fino ad ottenere il Doom Book 2. Tornate al magazzino (61) e posate l'hex crank, prendendo invece il Doom Book 1, lasciandovi contemporaneamente tre slot liberi. Uscite e salite con l'ascensore (64) fino all'area della fontana (65). Esaminate entrambi i Doom Book, che si apriranno rivelando rispettivamente una medaglia con un lupo e un'aquila. Usate queste medaglie sugli appositi posti della fontana per far apparire delle scale. Prima di scendere, però, prendete delle piante blu e verdi, mescolandole, se necessario. Scendete lungo il passaggio della fontana tramite le scale e un ascensore. Una volta giù girate l'angolo e scendete per la scala a pioli. Troverete una cassa in cui stipare un po' di oggetti e da cui prenderete la pistola e ogni tipo di arma, utile e carica. Procedete attraverso la porta e uccidete i tre zombie che incontrerete, se avete abbastanza munizioni, altrimenti procedete verso le scale. Andate direttamente oltre le porte che si trovano sotto le scale e poi ancora oltre l'altra porta (66). Spostate l'interruttore rosso per accendere le luci, prendete la lettera del ricercatore e leggetela per imparare il login e la password. Spostate la libreria e usate lo switch blu per decifrare i codici sul quadro. Il login è: JOHN, mentre la password è: ADA, la seconda password è: MOLE. Uscite adesso.
Uscite dalla doppia porta e correte verso il piccolo laboratorio (67). Usate il computer con le password per sbloccare le porte B2 e B3. Prendete le diapositive da terra, poi uscite e tornate indietro fino alle scale e, una volta in cima a queste, andate dritti verso la porta doppia, quella della Conference Room. Usate le diapositive con il proiettore, prendete il Security System File dallo scaffale vicino alla porta, aprite il pannello e spostate lo switch per attivare lo scompartimento segreto. Prendete la chiave del laboratorio e tornate giù. Appena scesi andate alla porta che si trova nella parte opposta alle scale. Evitate o uccidete i lenti ma letali zombie e usate la chiave del laboratorio sulla porta apposita (68), poi gettatela. Vi troverete uno zombie giusto davanti e un altro si trova dietro ogni angolo. Andate dritti verso il magazzino (69). C'è un nastro, dei colpi magnum e una pianta in questa stanza. Salvate e portate con voi il fucile, la magnum e un disco MO. Andate verso la sala operativa (70). Prendete i colpi e la pianta rossa. Muovete le scatole sulle grate per accedere al condotto dell'aria, entrateci e arriverete all'obitorio (71). Usate il disco MO per ottenere il codice 2, prendete i colpi per la magnum dallo scaffale e uscite, stando pronti a blastare gli zombie, se non li avete uccisi tutti prima. Tornate nella sala di salvataggio (69) e prendete più piante possibile per prepararvi alla prossima missione.

IL LABIRINTO E IL CONFLITTO FINALE (FORSE) - l'obiettivo è di arrivare il Centro di controllo per dare energia all'ascensore principale. Questo è anche il momento in cui incontrerete Jill e scoprirete la verità sull'Umbrella.

Prendete un disco MO. Date un'occhiata alla mappa e cercate le porte; correte verso il terminale che si trova nella parte opposta alle porte per attivare il pannello (72). Entrate nelle porte più lontano e vi troverete nel prossimo labirinto. Prendete il codice 03 dal terminale (73) che vi troverete giusto davanti. Correte verso la stanza del generatore principale evitando gli Hunter (74). Attivate il terminale sulla sinistra, poi uscite di corsa. A questo punto, con il disco MO e un bel po' di armi e munizioni, tornate indietro fino alle scale, fino ad arrivare alla locazione 75, dove sarete attesi da quattro zombie. È possibile prendere più di uno zombie per volta, sparando con lo shotgun da vicino (il record sembra essere tre zombie insieme). Prendete il Fax dalla parete e usate il disco MO sulla periferica di output per ottenere il codice 1. Uscite e andate alla fine del corridoio. Usate la macchina in cui inserire i codici e procedete verso la stanza 76, dove incontrerete Jill. La porta sarà bloccata, quindi tornate nel magazzino (69) e poi andate verso l'ascensore (77), che si trova alla fine del corridoio. Qui dovreste riunirvi a Rebecca
ATTENZIONE: Ora dovete avere almeno sei colpi per il fucile o la magnum, oppure almeno quindici per la pistola.
Salite, incontrate Wesker e affrontate il Tiranno, poi usate il computer per sbloccare le porte, uscite e scendete con l'ascensore.
COME UCCIDERE IL TIRANNO: Il Tiranno è molto facile da uccidere, muovetevi di corsa per la stanza, state a distanza e sparate un paio di colpi alla volta. Il marrano morirà presto.

NON C'È FINE: Sta per saltare tutto per aria, quindi dovrete fare in fretta. Fate uscire Jill dalla cella e andate all'eliporto, dovete siete attesi da un elicottero. Ci sarà anche l'apparizione di un amico speciale.

Tornate ora da Jill e liberatela (76), ma fate attenzione agli Hunter. Salite, troverete zombie dappertutto! Correte in mezzo a questi lenti esseri, verso la scala, e siate certi di avere almeno uno slot libero. Salite la scala ed entrate nella porta di emergenza che si trova proprio lì vicino. Attraversate il passaggio, prendete la batteria, usandola sull'ascensore, e salite. Prendete il razzo segnaletico dalla scatola vicino all'ascensore e usatelo nel mezzo dell'eliporto e attendete il ritorno del Tiranno. Evitatelo fino a che Brad sgancerà il lanciarazzi. Indovinate cosa fare con quest'attrezzo?
BATTERE DEFINITIVAMENTE IL TIRANNO: Il miglior modo per eliminare del tutto quest'essere è di essere rapidi. Dopo aver acceso il razzo segnaletico, il Tiranno apparirà subito. Il suo tipico attacco consiste in una corsa verso di voi seguita da un fendente con la clava gigante. Prendete distanza e aspettate: il Tiranno vi caricherà e comincerà a preparare il colpo, quindi voi vi sposterete da un qualunque lato. Se vi spostate troppo presto o troppo tardi morirete. Continuate così fino ad ottenere il lanciarazzi, quando saranno rimasti circa trenta secondi. Pensate, un solo colpo con quest'arma e il Tiranno sarà solo un brutto ricordo.



CRAZY VIDEO
Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357
vendiamo per VOI il vostro usato

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm

Videogiochi da tutto il mondo
VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi
vendita computer e accessori
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM
SONY PLAYSTATION universale + gioco L. 449.000
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

BOVAS! HAI DOCAFE'?

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

E' MEGLIO STARE ZITTI E DARE L'IMPRESSIONE DI ESSERE STUPIDI CHE PARLARE E CONFERMARLO...

Non so davvero perché ho deciso di deliziarvi con questa perla di saggezza, letta occasionalmente su qualche rivista di cui non ricordo il nome... Seguendo comunque questo saggio insegnamento iniziamo con una bella pausa silenziosa, tanto che siamo stupidi lo sapete già...

Noi Bovas

CONSOLEMANIA E I SUOI PESCIOLONI...

Cari amici di ConsoleMania, ho appena finito di leggere il numero 73 di aprile e devo proprio farvi i complimenti! Tutto, dalle anticipazioni alle preview, dalle recensioni alle review, dai trucchi al Control Your Console è veramente ben fatto! E che dire del mitico regalo a sorpresa (non l'avete neppure strillato in copertina)? Il paginone in stile Play Boy di quella donna molto procace nella pubblicità di The Need for Speed 3? E proprio d'effetto! Ma ciò che rende veramente unico il numero di aprile è il mitico pesce d'aprile che, come di consueto, è stato realizzato per l'occasione. Quest'anno siete stati veramente originalissimi! non uno, o due, o tre, bensì SEI pesci d'aprile! Mitico! Come dite? Che voi non ne sapete nulla? Allora ve lo dimostro:
Pesce numero uno) a pagina 9 l'articolo "Katana Fatti Vedere" verso la metà viene interrotto, avete ripetuto un pezzo della frase precedente, quindi terminato l'articolo.
Pesce numero due) a pagina 17 l'articolo "Riesumata l'Atari" viene interrotto bruscamente, viene anche qui ripetuto un pezzo della frase precedente, viene interrotto di nuovo e gli avete quindi attaccato la conclusione di un altro articolo fantasma, che credo trattasse dell'introduzione di Bio Hazard scaricabile dal sito Capcom. Geniale!
Pesce numero tre) L'articolo di pagina 20, invece di parlare di giochi contiene decine di statistiche che vanno dall'inutile all'insulso. Very very grandioso! Sembra quasi un servizio vero!
Pesce numero quattro) a pagina 23, con gli articoli "Datevi all'ippica" e "Square a tutto tondo ancora" invertiti tra di loro. O forse avete invertito le foto ad essi relative? Boh... è lo stesso.
Pesce numero cinque) La pubblicità a pagina 34 e quella a pagina 160.
Pesce numero sei) Questo è il più crudele di tutti... A pagina 125 la preview di Tomba è senza frase finale! Non saprò mai cosa voleva dirci il responsabile dell'articolo!! Questo è un puro giallo con tanta tanta suspance! Bravi!!
Di nuovo complimenti a tutti quindi, anche perché le foto a pagina 130 e 131 mi hanno fatto tornare in mente i bei tempi del PC Engine... Come? Sono foto di giochi PC? Sul serio? Lo stesso PC che fa girare Quake 2? No, non ci posso credere, è uno scherzo... o forse è soltanto... il settimo pesce?
Beh, almeno questo ditemelo voi! Ciao a tutti!

Ivan Bersanetti

Manca forse il pesce d'aprile numero otto, che corrisponde al rapimento di tutta la famiglia del nostro caro impaginatore, cosa non del tutto insolita in quel della Xenia... Con la speranza che tutto questo non si ripeta più, o per lo meno, fino al prossimo numero di aprile, ti saluto vivamente.

IL NINTENDO 64... UNA CONSOLE INCOMPRESA

Mitica redazione di ConsoleMania, la vostra rivista è la mia croce e delizia (ebbene sì, sono un grande fan dei Litfiba). Piccola premessa: mi chiamo Saverio, ho 23 anni e frequento il IV anno di giurisprudenza. Il mio amore per i videogiochi è nato nell'ormai lontano 1982, allorché mi fu regalato lo strafantastico Intellevision, che ancora possiedo, corredato di ben 56 cartucce, Intellivoice e tastiera; successivamente ho acquistato un Commodore 64, un Mega Drive, un Playstation e un Nintendo 64. Il motivo che mi ha spinto a scrivere questa mia lettera è duplice: da un lato vi scrivo per ringraziarvi del fatto che mi deliziate con le complete recensioni e le puntuali preview dedicate al PSX, dall'altro, invece, per tirarvi le orecchie vista l'indolenza che avete nei confronti del Nintendo 64, e non cercate di dire che è il contrario! 1) recensite i giochi con abissale ritardo: FIFA 98 è stato recensito sul numero di aprile quando lo stesso è arrivato nei negozi già a gennaio, ancora peggio avete fatto con giochi come MRC, Blast Corps, Clayfighters, ISS 64 e così via. 2) Alcuni giochi non vi siete degnati neanche di recensirli, leggi Tetrisphere, NFL QC, John Madden 98, Goemon, NBA in The Zone, Snow Board Kids... 3) ultimo appunto, ma non meno importante, è quello relativo alle preview: nel numero di aprile ci offerto solo anticipazioni per Playstation e nemmeno una pagina dedicata a giochi molto promettenti come Banjio, Quake, Castelvania 64, Turok 2, Acclaim Soccer, Bio Freaks, che, al contrario, hanno trovato ampio spazio nelle riviste concorrenti: se si è trattato di una scelta editoriale, mi risulta difficile credere che riteniate Kula o Bomb World più interessanti dei suddetti giochi, altrettanto difficile è credere che case come Acclaim, Nintendo, Konami e Midway non abbiano inviato materiale informativo alla rivista più letta e autorevole del settore. A questo punto mi chiedo... perché? Mi rifiuto di credere che siate di parte, certo si può essere meglio predisposti verso una casa (leggi Sony) rispetto ad un'altra (leggi Nintendo), ma danneggiando un'altra console, sia pure non volontariamente (o no?), non si danneggia altresì la rivista indirizzando i lettori verso altre che, sia pure meno competenti, si rivelano più aggiornate? Vi prego di rimediare fin da subito e di pubblicare la mia lettera.

Vostro fedelissimo Saverio

PS: ho letto nella preview di ISS PRO 2 di aprile che Du' Spaghi si sta ricredendo sul meraviglioso ISS 64: era ora!

Il problema dei giochi per Nintendo 64 ci sta "tormentando" in effetti da parecchi mesi... Sembra infatti che la Nintendo stessa, o chi per essa, sia molto parca nella diffusione dei propri prodotti. Molti produttori, soprattutto quelli per PSX, farebbero di tutto per elargire a tutta la stampa i propri prodotti, sembra invece che questo alla grande N non interessi affatto... Forse la cosa è attribuibile al mezzo fiasco riportato dalla famigerata console a 64 bit che, contrariamente alle rosee previsioni prospettate, si è rivelata un mezzo fiasco (e mi si perdoni l'espressione). E' infatti un dato di fatto che, ogni mese, non più di due o tre nuovi titoli vengano rilasciati sul mercato, e non tutti sono all'altezza... Ma questo è un altro discorso. Cedo ora la parola al nostro carismatico caporedattore, che sono sicuro vorrà aggiungere qualcosa a questa risposta. Nel frattempo ti saluto.
[Non c'è molto da dire: ne abbiamo parlato diversi numeri fa, quando un altro lettore si lamentava delle poche recensioni – fatte in ritardo – per Nintendo 64. Il materiale ci viene inviato dagli importatori ufficiali quando è per loro possibile farlo e, spesso e volentieri, la data coincide con l'uscita nei negozi o, addirittura, è posticipata rispetto a questa perché, per vari motivi, tutti i campioni disponibili vengono passati agli agenti di vendita e i magazzini sono vuoti. Altro problema è rappresentato dalla scelta della Nintendo di utilizzare le cartucce come supporto del software. Anni fa, quando trattavamo le recensioni per Super Nintendo, eravamo riusciti ad avere dall'Inghilterra una scheda su cui era possibile montare delle ROM, inviateci puntualmente dai produttori di giochi. Ora la Nintendo inglese, se non vado errato, è stata chiusa due anni fa (o anche solo uno), non sono a conoscenza di schede con ROM sostituibili in circolazione e, infine, nessuno dei produttori software per Nintendo 64 ha mai accennato all'invio non solo di ROM, ma nemmeno di materiale promozionale come possono essere schermate o cose simili – con l'unica eccezione di Jason Fitzgerald della GT, che puntualmente intasa la mia casella postale di mega di immagini e filmati sui loro prodotti, N64 incluso. E' evidente come le scelte di molte software house si ripercuotano sulla nostra pubblicazione: se viene data la precedenza a una console rispetto all'altra noi non possiamo che comprendere le vostre lamentele, ma non ci è possibile fare molto di più per cambiare la situazione. Per quanto riguarda l'osservazione sulle concorrenti, non vorrei sminuire l'operato delle persone che ci lavorano – che conosco e per le quali nutro amicizia e rispetto -, ma almeno un paio di esse usufruiscono dei diritti di riviste straniere, per i cui redattori è molto più semplice recarsi presso le softwarehouse, che si trovano magari dietro l'angolo...
Critica accettata e registrata, comunque, grazie. Cercheremo di migliorare... NdAlex].

PSX SULLA STRADA DEL DECLINO?

Carissima redazione di ConsoleMania, sono un vostro accanito lettore, tralascio tutti i macchinosi e poco coerenti complimenti alla rivista e vengo subito al sodo: da un po' di mesi a questa parte ho notato che nella vostra testata videoludica si parla sempre della nuova console che sostituirà l'ormai poco verde Saturn (dire piuttosto grigio... NdD); siccome io sono un felice possessore della console Sony Playstation e di giochi quali Tomb Raider 2, Rayman e Croc, temo che la nuova nata di casa Sega soppianti la verde (più che altro grigia) console a 32 bit. Voi cosa ne pensate? Il PSX resterà ancora a galla, grazie ad alcuni capolavori quali Resident Evil, Gran Turismo ed altri? E poi, cos'è sta storia del 64DD? Vorrei ancora ulteriori chiarimenti. In più, vorrei sapere che diavolo è l'Action Replay. Un'altra cosa che vi voglio dire è che sono d'accordo con quei lettori che sostengono che in un gioco sia molto meglio l'originalità che la grafica. Ho notato che in molti CD-ROM per Playstation c'era una grafica da urlo, ma alla fine la trama era fin troppo prevedibile: spara per distruggere i tuoi antagonisti o chiunque altro, picchia senza ragione, cerca qualche amico o familiare (!), evita le trappole.... Tutto lì? A questo punto credo d'aver detto tutto, quindi passo ai saluti... Mi raccomando Bovas, restate sempre così simpatici (un motivo in più per comprare la vostra rivista...)

Cordialmente Luca Santoro

Beh, ormai dovresti esserti abituato al naturale processo evolutivo in cui incorre qualsiasi strumento tecnologico, nella fattispecie le console. Dopo un periodo di tempo, purtroppo sempre più breve, il nostro compagno di giochi incomincia ad invecchiare e, non appena esce qualcosa di innovativo, viene del tutto soppiantato. Sono le leggi di mercato... D'altronde, se così non fosse stato, saremmo ancora qui a giocare con il Mega Drive (non che la cosa mi dispiaccia!) e non avremmo mai avuto modo di vedere tutti quei poligoni tridimensionali che tanto ci piacciono. Sicuramente il Playstation verrà prima o poi "messo in pensione" da qualcos'altro, ma i tempi non sono di certo maturi... Prevedo ancora un anno coronato dal successo, in cui nuovi titoli sapranno sicuramente spremerne le caratteristiche hardware in modo adeguato. Ma cambiamo discorso: per quanto riguarda il 64DD credo proprio che questo fantomatico add-on non vedrà mai la luce, come ho avuto modo di spiegare in altre circostanze (ricordate il mio discorso per cui una console viene di solito considerata un'unità a se stante, difficilmente upgradabile e molto spesso sostituita completamente? Beh, è quello...)[trovi spiegazioni più tecniche nelle news di questo numero... NdAlex]. L'Action Replay è invece un dispositivo che permette di modificare il contenuto della memoria locale di una data console: in pratica le locazioni utilizzate per tenere traccia del numero di vite, del punteggio, del livello in cui ci si trova e così via. E' possibile inserire trucchi scoperti da altri (e ce ne sono davvero tanti) o anche individuarne di nuovi, semplicemente "smanettando" con le locazioni di memoria in questione. Non penso infine che la trama sia così indispensabile in ogni genere di gioco: se da un lato essa è decisamente rilevante per, che so, un RPG, risulta del tutto ininfluente, per lo meno a mio avviso, se ci troviamo di fronte ad un gioco come Quake, in cui l'unico scopo è quello di terminare tutto ciò che non fa parte del fondale. Non ti stai per caso confondendo con la giocabilità? Questo sì che è un fattore importante, ma non ha nulla o poco a che vedere con la trama!

DITEMI CHE SI TRATTA DI UNO SCHERZO!!!

Miei amati Bovas, spero di aver trovato la mia salvezza in voi... Mi piacciono molto i videogiochi, peccato però che non piacciano ai miei genitori, ma partiamo dall'inizio: tanto e tanto tempo fa, dopo lunghissimi mesi di insistenza, i miei genitori mi comprarono l'ormai scomparso (toglierei ormai) Commodore 64 e già a quei tempi i miei genitori facevano storie per acquistarmi una cassetta da L. 5.000, pensate voi ora che mi è stato regalato dal mio cuginone un Nintendo 64. I miei genitori all'inizio non si preoccuparono minimamente di questo dono (forse perché pensavano che C64 e N64 fossero la stessa cosa, visto che sempre 64 è). Ma il bello venne dopo... Quando con mia mamma gli chiesi di entrare in un negozio di videogiochi e di comprarmi un gioco per Nintendo 64 non vi dico che figuraccia ho fatto, mia mamma che pensava ancora al Commodore 64 aveva nel portafogli soltanto 20.000 e il proprietario mi disse in dialetto: "Mèta zu cla casèta lì". Allora io la misi dov'era prima e uscimmo. I miei genitori quindi da allora non vogliono più saperne di videogiochi e dicono che sono cose inutili e spendi soldi, ma io di questa passione, per i videogiochi, non posso farne a meno... Quindi sono disperato, che me ne faccio di una console senza giochi? Vorrei quindi sapere da voi se in commercio esiste un sistema o un affare che permetta di duplicare i giochi su cartuccia o CD, così almeno mi duplicherei quelli dei miei amici visto che loro me li prestano per uno o due giorni e poi li rivogliono subito indietro.
Spero che possiate rispondere alla mia domanda al più presto, altrimenti inviatemi qualche soldino per potermi comprare un gioco, non chiedo molto. Grazie.

Anonimo

PS: se esiste, mi potete spiegare dove posso trovarlo e come fare per duplicare?

Lasciatemelo dire: questa volta sono davvero basito, attonito, imbruttito e tutti i sinonimi che mi vengono in mente... Che questa lettera sia decisamente fasulla è pacifico, come direbbe qualcuno di mia conoscenza. E poi come facciamo a contribuire alle spese se non ci hai dato l'indirizzo? Ai posteri l'ardua sentenza...

GIOCATORI SFORTUNELLI? NO, AUTOLESIONISTI

Cari Bovas, mi trovo costretto a scrivervi per farvi notare il numero sempre maggiore di sfigati che da un po' di tempo infesta la posta di ConsoleMania. Quando parlo di sfigati non intendo certo le persone che si ritrovano nella condizione di non poter fare molte cose causa mancanza di denaro o ancor peggio di salute, ma mi rivolgo a quelle persone che nonostante stiano bene e si possano permettere di spendere dei centoni per i giochi, si lamentano di continuo mettendo in atto un vittimismo a dir poco irritante. Le due lettere di Sasha (Zavarov?) e di Petis nel numero di aprile sono un esempio di una mentalità odiosa che dilaga sempre di più: "La biondina del liceo non mi caga, la colazione faceva schifo, Final Fantasy 7 non è un gioco, la mamma non mi ha rifatto il letto" ecc. Sia ben chiaro che io sono il primo a spendere quattrini per il mio passatempo preferito, ma non vado certo a combattere una crociata, che non esiste, contro quelli che non apprezzano i miei gusti. E poi, Petis proprio tu che ti fregi dell'aggettivo PUNK, datti una sveglia, o sei forse uno di quegli alternativi che vanno di moda adesso alla "Mmmiii fumiamoci un cannone e ascoltiamoci i Prozac + che siamo trrrrroooopppo alternativi" (mi ricordi una mia conoscente della tua età, vero Letizia?)

RESIDENT EVIL 2

Sono ritornati, più affamati che mai. Gli Zombi di Resident Evil 2 ti aspettano in una Raccoon City ancora più terrificante, orribilmente definita in ogni singolo dettaglio, per una sfida ai limiti del sopportabile. L'implacabile perfezione del sonoro ti trascinerà in una nuova realtà. Non sarà facile uscirne. E quando l'incubo ti sembrerà finito, con Resident Evil 2 potrai ricominciare daccapo nel corpo di un altro protagonista, per assaporare la paura in tutte le sue varianti.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Tira fuori il fegato: il virus di Resident Evil 2 ti ha già contagiato.

Virgin INTERactive

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

PlayStation

(ma quali "alternativi"... GRATTONI! NdP). E naturale che l'essere è fondamentale e l'apparire per lo più un optional, ma vorrei vedere qualcuno sano di mente che è sicuro del contrario e chi è convinto di essere considerato un "inferiore" dagli altri lo è in partenza perché dà più importanza all'apparire. Io non so in che recessi del mondo abitino i due citati prima (no, scusa Petis è di Forlì), ma vi assicuro che qui a Torino le cose vanno in un modo leggerissimamente diverso e i motivi di discussione si incentrano su altri argomenti. Ricordatevi che se i vostri problemi sono gli amici che vi prendono in giro allora siete le persone più fortunate del mondo e ricordiamoci che c'è gente che sta molto molto molto molto peggio di noi: tirate fuori le palle, giocate a volontà [a basket, a calcio, a pallavolo... altrimenti cosa le tirate fuori a fare, le palle? NdAlex] e beccatevi una bella ragazza, vedrete che la penserete come me. E se gli altri non vi apprezzano... ma che vadano a quel paese!!! Ciao a tutti (pubblicatemmiiiiii).

Davide

PS: a proposito di punk-rock il nuovo album dei Bad Religion è bellisssssimo

Non c'è che dire, Davide, hai scritto una lettera azzeccatissima, ma, ahinoi, farcita di banalità. In sostanza, infatti, hai tradotto in un linguaggio del tutto privo di diplomazia almeno una dozzina di nostre risposte, lasciando tuttavia a metà il discorso: è davvero facile dire "Tirate fuori le palle, giocate a volontà e beccatevi una bella ragazza, vedrete che la penserete come me", un po' più difficile, invece, è farlo. Le motivazioni possono essere davvero tante, possono venire dall'esterno o, il più delle volte, dall'interno. Tirare fuori le palle non è facile semplicemente perché si ha sempre paura che qualcuno le calpesti [o le tiri in un cesto, o oltre una rete... NdAlex], e ti garantisco che in questi casi il dolore è forte. C'è di buono che, a furia di essere calpestate, le suddette diventano quadrate (come quelle di un disgraziato di nostra conoscenza, che dopo i rituali colpi di tosse va in giro a vantarsene, per telefono NdP), e allora a questo punto NULLA può più scalfirci [non si riesce nemmeno più a giocarci bene, però. NdAlex]. In particolare, quel "beccatevi una bella ragazza" rappresenta bene o male il 99% dei problemi adolescenziali (e non solo): quella dei rapporti sociali è una rete che ognuno inizia a tessere senza disporre di alcuno strumento valido, e pure senza che nessuno gli abbia mai spiegato come si faccia: errori, strappi, buchi e rappezzamenti non si contano, in particolare, quel nodo lì è veramente difficile da legare. Il fatto che poi ci sia sempre qualcuno che stia peggio, se permetti, è proprio la tipica "magra consolazione" di chi è solito amplificare i suoi problemi.

PIÙ ATTENZIONE PER IL SONORO

Cara redazione di ConsoleMania, mi chiamo Deka (la fantasia abbonda) e sono un vostro lettore accanito da molti anni. Come prima cosa, vi ringrazio per l'ottima rivista, che ogni mese vedo splendere negli scaffali della mia edicola di fiducia. Tralascio quindi i complimenti vari, e vado subito ad illustrarvi il nocciolo di questa mia missiva, ovvero la musica o il sonoro in un videogioco. In ogni rivista di interesse videoludico, il giudizio di un titolo, è tratto dall'analisi o valutazione di quattro punti cardine: grafica, sonoro, giocabilità ed infine longevità. Il secondo, a mio avviso, è quello che in alcuni casi è poco approfondito o male analizzato. Mi è capitato di leggere, infatti, in una rivista (non faccio 'sti maledetti nomi) una cosa che posso ritenere paurosa e terrificante (aaaaiiutoooo Paaoloneeeee). Nella recensione di Final Fantasy VII, precisamente nella zona dei difetti del gioco, l'autore del testo scrive che a suo parere le musiche sono uno dei "contro" del capolavoro Squaresoft. Ma non è finita qui, anche in altre testate ho trovato frasi simili, che mettevano in risalto l'infantilismo della colonna sonora, successivamente anche il mio rivenditore mi ha detto: "Guarda, il gioco come sai è una bomba, ma le musiche le ho trovate skifosette", infine sono stato colpito da un attacco di cardiopatia fulminante, quando, pure uno dei miei obesi amici ha affermato che le musiche in questione siano pessime! Io credo che siano adattissime a un gioco come FF7, anzi colui che le ha composte (mi sfugge l'impronunciabile nome...) ha fatto davvero un ottimo lavoro. La colonna sonora di FF7 è semplicemente indimenticabile, le musiche sono semplici, immediate, seguono un po' la filosofia del gioco chiara e unica. Non potrò mai dimenticare la melodia che accompagnò la tragica morte di Aeris, o l'inquietante coro durante la battaglia contro Sephirot. Con tutto questo, voglio far capire quanta importanza abbia il sonoro in un videogame e che, soprattutto in un RPG, dovrebbe essere analizzato più con un occhio fantasioso e legato al gioco in sé, che con uno strettamente tecnico. In giochi come Wipeout 2097 le musiche (gajarde!) sono di ottima fattura (Chemical Brother, Prodigy...) ma non significa che, se paragonate ad esse, quelle di FF7 siano orribili, entrambe svolgono ottimamente il proprio lavoro nei rispettivi prodotti. I miei tamarri e grassi amici quindi, dovrebbero riflettere prima di criticare la soundtrack di un errepiggì perché, a loro parere, è banale o tecnicamente di bassa fattura. Ho trovato buone le musiche di Loaded (mi riferisco al primo episodio) e azzeccate quelle di Jet-moto, ottimi infine i pezzi house e rap di Cool Boarders 2. Alcune domande tanto per finire in bellezza:

1- Ho apprezzato molto i due Broken Sword, a quando un terzo capitolo?
2- Apocalypse (il gioco di Bruce Willis) è stato recensito, o è un mio sogno di una notte di mezza estate?
3- Destruction Derby 3, qualche notizia dalla casa del gufo spennato? Io con questo vi saluto, e vi mando ad una mia prossima possibile lettera. Scusate ma il tempo stringe (23:16) domani ho compito di algebra e mi stanno venendo i rimorsi per non aver studiato...

PS: Un saluto al Duspa (che mi ha firmato un autografo al Futur Show), e uno anche al Raffo (che ho cercato al Futur Show).
PPS: Cari Bovas, ho ancora la forza di avvisarvi che se non mi pubblicate, vi riempirò la reda di tanti piccoli Mao che urleranno e rideranno fino a farvi diventare scemi come il sottoscritto. Lunga vita a ConsoleMania!

Il Deka

Noooo, i piccoli MAO nooooo!!! Per carità, ci basta l'originale, che è pure grande e grosso. Per quanto riguarda le musiche di Final Fantasy VII, invece, mi trovo sostanzialmente d'accordo con te, mi è capitato di ascoltarle mentre MA portava a termine il gioco, e anche a me sono sembrate particolarmente azzeccate. Devi però ammettere che le composizioni in questione, per quanto rappresentative, siano effettivamente un po' carenti di fantasia (bella cosa, per un gioco che si chiama Final Fantasy! NdP), insomma... danno un'impressione di "già sentito" che, giustamente o meno, è stata stigmatizzata dai colleghi di tante riviste del settore. Però da qui a dire che fanno schifo, se permetti, ce ne corre davvero! Io stesso sono del parere che la musica serva essenzialmente a comunicare qualcosa. Se ci fai caso, ogni genere musicale ha un suo "scopo" ben preciso: la dance (intendendo con questo termine le oscenità erogate dalle potenti casse delle discoteche, non certo quelle splendide canzoncine composte tra gli anni 70 e 80) serve soltanto a far muovere il corpo, prevalentemente i piedi secondo la struttura ritmica scandita dalla cassa (tump, tump, tump... un colpo per ognuno dei 4/4); la musica latina, invece, incoraggia l'avvicinamento e l'interazione fra due corpi, inoltre il suono più caldo degli strumenti tradizionali spinge chi vuole ballarla ad articolare i propri movimenti secondo "passi" prestabiliti e secondo tecniche ben precise. Il suono estremamente distorto delle chitarre elettriche e i ritmi velocissimi delle frange più "estremiste" dell'Heavy Metal, invece, comunicano principalmente rabbia, voglia di spaccare tutto, di cambiare le cose, di ribellarsi allo status quo. Non a caso ai concerti si poga. Il jazz è eclettico: ci si approda solitamente dopo aver compiuto un lunghissimo percorso di preparazione musicale. La new-age raccoglie dalla produzione classica tradizionale il compiuto di musicare le immagini, di fornire cioè all'immaginazione il pane per i suoi denti. Impossibile poi ignorare la 'vis' della musica celtica (diventata ormai prepotentemente di moda), o le sonorità cupe, ma nel contempo romantiche e intense, del black metal. Insomma, ogni brano, e ancora prima ogni genere, ha una sua filosofia di fondo. E anche chi sceglie le musiche per un moderno videogioco, solitamente ne tiene conto. Se ci fai caso, Wipeout 2097 è un gioco estremamente veloce, che fa dell'azione il proprio perno. E non a caso sono stati scelti i brani dei Prodigy. Pensa poi a Fifa 98 o a World Cup 98: quali canzoni avrebbero potuto rappresentarli meglio di Song 2 dei Blur e Tubthumping dei Chumba Wamba? Dimmi te se non sono due brani "da stadio"! A volte poi la musica regala a un gioco una caratterizzazione tutta particolare: cosa sarebbe stato Return Fire senza i suoi brani di musica classica? Chi di voi ha anche un PC, poi, può provare l'esperimento messo in atto dal simpatico leprotto (alias Dave): giocare a Quake con un bel cd di Bach nel lettore, una vera esperienza!!!

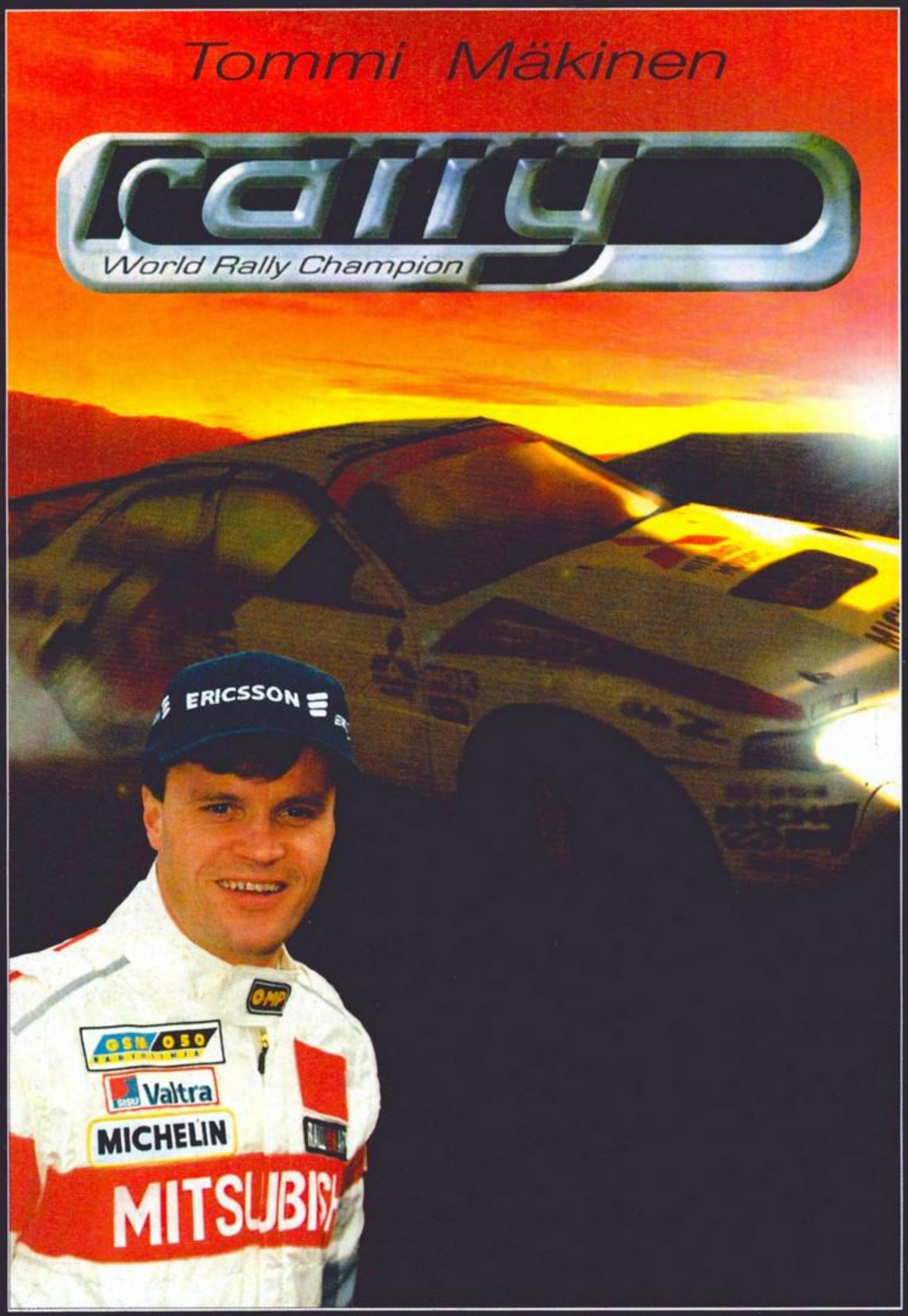
CONCLUDENDO

Appuntamento abbastanza stringato questo, probabilmente perché, impegnati con la fase "terminale" della scuola o con la scelta del luogo di villeggiatura, avete avuto altro a cui pensare... Ma non temete, noi Bovas saremo sempre qui, pronti a rispondere ai vostri interrogativi cosmici... Nel frattempo è d'uopo il saluuuto! Buon Natale a tutti!

Tommi Mäkinen

rally

World Rally Champion



Consigliato volante

GAMESTER

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Europress 1998. All rights reserved.

Europress

Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Championship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**
- **60 circuiti internazionali di cui 4 italiani**
- **Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno**
- **Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo**
- **Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen**

In collaborazione con:

Rally · AUTOSPRINT · DeeJay · NOLAN

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA

Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

DELPI

Un bel respiro e... schizza via
veloce come il vento!

Manuale in italiano.

disponibile anche la versione PC

MOTORHEAD

Roba da strappare la vernice dai muri! Le auto di Motorhead schizzano via talmente veloci da mozzare il fiato e su percorsi di ogni tipo: autostrade downtown, miniere abbandonate. Gli incidenti sono ancora più spettacolari della corsa! Non c'è nulla di statico nel motore Motorhead: tutto viene calcolato in tempo reale, in base alle tue azioni e a quelle delle altre auto.

Il dettaglio grafico e le velocità sono da urlo; è il primo gioco di gare di auto per piattaforma che gira a 50 frames al secondo!

PSX

MANUALE IN ITALIANO

PlayStation

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

©1998 Gremlin Interactive Ltd. Tutti i diritti riservati. ©1998 Digital Illusions CE AB in licenza esclusiva a Gremlin Interactive Ltd. Tutti gli altri marchi registrati sono riconosciuti e appartengono ai rispettivi detentori.

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.